平成5年8月10日発行第7巻第6号(通巻75号)昭和62年9月11日第三種郵便物認可　MSXはアスキーの商標です。

ENTERTAINMENT FOR USERS

エムエスエックス・ファン

MSX・FAN MOOK

MSX・FAN

毎号ディスク・マガジンが付録!!

7月末には『スーパープロコレ5』発売、磨きのかかるファンダムが魅力。そろそろプロが誕生する気配あり!

ATTACK

魔法使いウィズ
MSXトレイン2

㊙情報満載
〈レッドゾーン他オールディーズ特集〉
ゲーム十字軍

ファンダムの投稿作品一挙15本。全ジャンルカバーの珠玉集!

「魔法使いウィズ」

ソニー名物なつかしのコミカルアクション

SONYの名作は1986年のオーソドックスなアクション。全部で3面。ニセのお姫様を助けたって真のエンディングは見られない!

今月のファンダム! パズル、アクション、RPG全15本

FULNESS

MOLING

失われた記憶

好評連載
internationalization(国際化)
紙芝居&動画教室
同人地下工房
ゲームの職人

特別付録
スーパー付録ディスク

●ファンダムGAMES/『TEMIMU 2nd』『FULNESS』『MOLING』『失われた記憶』他全15本●FM音楽館/オリジナル『FROITISM』他全5曲●AVフォーラム/お題『遊び』他●掲載CG/表紙CG他全5点&動画CG2点(『FRAY描き下ろしアニメCGPart2』)●フリーソフトウェアから『JPEGローダー』とサンプルCG●MIDI/オリジナル2曲、GM『スペースマンボウ』他/BASIC(CM-32L用、SC-55用)●オマケ&クイズほか

とにかく投稿作品の充実度が高い。ファンダムはついにいままで最高の15作品を掲載することになった。ジャンルもバラエティにとんでいて、逆テトリスもどきの『FULNESS』、ディグダグとロードランナーを思い出す『MOLING』、一昔前のほのぼのしたものをもったドラクエ風RPG『失われた記憶』。1992年12月情報号で人気の高かったアクション・バトル続編『TEMIMU 2nd』。外国の方(ドイツ)からの作品や女性からの作品を採用したのもMファン始まって以来。それにパソ通では『JPEG』のローダーを収録。世界共通のCGのフォーマット規格のツールだ。今号も魅力満点。

1993 AUGUST ▶SEPTEMBER
8月▼9月 情報号
980YEN

brother

パソコンソフト自販機

光が、闇が、

数々の新システムの導入で、ビジュアル、サウンド、ゲームデザインを総合した斬新なゲームスタイル。
天界雷神城のオープニングから六千年前のキプロス、そして感動のエンディングまで、全7章構成でおくるエンターテイメントRPG。

BURAI
Riverhill Soft Inc.

ブライ 下巻 完結編

ゾルトバ「はっ、承知」

好評発売中

■企画・開発；株式会社リバーヒルソフト
©1990 RIVERHILL SOFT／荒木プロダクション／パンドラボックス

MSX2／MSX2+／MSX turbo R

TAKERUでも発売中!!

「BURAI 下巻完結編」ただ今TAKERUで発売中です。そこでお知らせ!!「BURAI下巻」はディスクが多く、8枚組です。と、いうことで、TAKERUでのご購入には多少時間がかかります。ごめんなさい。

TAKERU価格 ¥4,800（税込）

『名作を再び発売』作戦レポート!!

こんにちは！ すっかりおなじみになったTAKERUの『名作を再び発売』作戦。毎日、たくさんのリクエストをいただき、本当にありがとうございます。今号は、そのレポートをお届けしましょう!!

ニュース1
タムリン、アトルシャンといえば「エメラルドドラゴン」。
そう！ あのドラマティックRPG「エメラルドドラゴン」がいよいよ登場します！お値段はぐっと安くて3,900円。グローディアファンのみなさん、ぜひよろしく!! 発売中ですよ。

ニュース2
待望のT&Eソフトのグラフィック&パターンエディター「DD倶楽部」の発売が決定!!
詳しいマニュアルもついて何と、3,900円という安さ！ゲームを作ってみたいというあなたにぜひおすすめしたいエディターです。ただ今発売中です。あと「グレーテストドライバー」も登場します。こちらは2,900円で7月下旬頃の発売予定です。

ニュース3
大変長らくお待たせしました、ハミングバードソフトの「ロードス島戦記&福神漬」。ようやく販売準備がととのいました。お値段は5,800円。7月10日発売です。

ニュース4
以前からご要望の多かったアスキーの「MSX-SBUG2」「MSX-Cver.1.2」そして「View CALC」が発売になりました。お値段は順に、7,000円、7,000円、6,000円。当時の価格から見ると、ナント60％OFFなのです。ぜひ、そろえてお買い求め下さい。

●好評発売中の名作ソフト達なのだ!!

他多数！ご期待下さい！

「ルーンワース　黒衣の貴公子」(T&Eソフト)……¥2,900
「レイドック」(T&Eソフト)……¥2,900
「アンデッドライン」(T&Eソフト)……¥2,900
「アレスタ2」(コンパイル)……¥3,000
「ティル・ナ・ノーグ」(システムソフト)……¥3,900
「カクテルソフトの“卒業”」(カクテルソフト)……¥2,900
「カクテルソフトの“美姫”」(カクテルソフト)……¥2,900
「夢二・浅草綺譚」(フェアリーテール)……¥4,800
「デッド・オブ・ザ・ブレイン」(フェアリーテール)……¥4,800
「狂った果実」(フェアリーテール)……¥4,800
「Xak」(マイクロキャビン)……¥4,400
「XakII」(マイクロキャビン)……¥4,400
「Xak-ガゼルの塔」(マイクロキャビン)……¥3,900
「FRAY (MSX2/2+版)」(マイクロキャビン)……¥3,900
「FRAY (turbo R専用版)」(マイクロキャビン)……¥3,900
「THE TOWER(?)OF CABIN～キャビンパニック」(マイクロキャビン)……¥4,800
「銀河英雄伝説II」(ボーステック……¥4,900
「銀河英雄伝説IIデラックスプラスキット」(ボーステック)……¥2,900

「イース」(日本ファルコム)……¥3,900
「MSX DOS　TOOLS」(アスキー)……¥7,000
「MSX DOS 2 TOOLS」(アスキー)……¥7,000
「MSX C　Ver1.1」(アスキー)……¥7,000
「MSX TERM」(アスキー)……¥6,000
「MSX C　Library」(アスキー)……¥7,000
「MSX　S-BUG」(アスキー)……¥6,000
「アグニの石」(ハミングバードソフト)……¥3,800
「ラプラスの魔」(ハミングバードソフト)……¥3,800
「シュヴァルツシルト」(工画堂スタジオ)……¥7,800
「シュヴァルツシルトII」(工画堂スタジオ)……¥7,800
「シンセサウルス　Ver2.0」(ビッツー)……¥3,800
「ファミクルパロディック2」(ビッツー)……¥3,000
「首斬り館」(ビッツー)……¥3,000
「ミディコン」(ビッツー)……¥3,800
「ピンクソックス1～7」(ウェンディマガジン)……各¥2,000
「ピンクソックス8」「スーパーピンクソックス」(ウェンディマガジン)……各¥3,000
「どしふんスペシャル」(ウェンディマガジン)……¥1,800
「ピンクソックスプレゼンツ」(ウェンディマガジン)……¥2,400

そんなわけで、TAKERUの『名作を再び発売』作戦は、着々と進行中!これからも応援よろしくお願いします!!

ブラザー工業株式会社 〒467名古屋市瑞穂区苗代町2番1号 TAKERU事務局 (052)824-2493 東京営業所(03)5203－7133 大阪営業所(06)252-4234

通信販売 通信販売をご希望の方は、ソフト名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記の上TAKERU事務局まで現金書留でお申し込みください。代金引換は一度、現金書留で申し込んで頂いた方に案内させて頂きます。

『ソフトベンダーTAKERU』の設置店につきましてはTAKERU事務局までお問い合せ下さい。

1993 AUGUST ▶ SEPTEMBER

CONTENTS

●スペック表の見方

Mファンソフト ❶
☎03-3431-1627 ❷
1月23日発売予定 ❸

媒体	2DD ×2 ♪	❹
対応機種	MSX 2/2+	❺
VRAM	128K	❻
セーブ機能	ディスク	❼
価格	6,800円	❽
ターボRの高速モードに対応		❾

❶販売、あるいは開発ソフトハウス。❷購入などについての問い合わせのための、ソフトハウスのユーザーサポート用の電話番号です。❸この本を作っている時点での予定発売時期。❹媒体と音源／ROMはROM、2DDはディスク、♪はMSX2+からオプションで内蔵されるようになったMSX-MUSIC（通称FM音源）に対応していることを意味します。また、松下電器から発売になっている「FMパック」も同様です。ディスクの後の数字は何枚組かを意味しています。❺対応機種／そのソフトの仕様がMSX1で動くタイプのものはMSX MSX2/2+、MSX2はMSX2/2+、MSX2＋でしか動かないものはMSX2+専用、ターボRでしか動かないものはMSX Rと表記されています。❻RAM、VRAMの容量／MSX1の仕様のときは、RAM容量によって動いたり動かなかったりするので、自分のMSXをチェックする必要があります。MSX2以降のほとんどの機種はVRAM128Kなので、あまり関係ありません。❼セーブ機能／ゲームを途中でやめても、そこからまた始めるためのセーブの方法やどこにすることができるかを書いています。例外として、シューティングゲームなどで、電源を切らないかぎりつづけられるコンティニューの機能がある場合はそのことを明記してあります。❽価格／消費税別のメーカー側の希望販売価格です。❾備考欄。

●ディスク収録マーク

このマークのついた記事は、スーパー付録ディスクに掲載のプログラムやデータなどが収録されています。

→P108の「スーパー付録ディスクの使い方」参照

●記事中の価格表記について

とくにことわりのないものは、すべて税抜きで表記しています。

●本書に関するお問い合わせについて

読者のみなさまのお問い合わせは、休日をのぞく月曜から金曜の午後4時から6時の間、下記の番号で受けつけています。なお、ゲームの解答やヒントはいっさいお答えしていません。

☎ 03-3431-1627

表紙CGのことば NATSU／ホルスタイン渡辺

なんだかよくある絵になってしまいました。背景もなんだかなぁ。背景については時間がなかったので、とりあえず一段落ついたところでやめておきました。…雲が…。下のは一応海です。

※バックナンバーの通信販売のお問い合わせは、徳間書店販売総務部（☎03-3433-6231）まで。なお、現在在庫が確認されているのは1993年1月情報号以降のMSX・FAN、スーパープロコレ4、ウェンディマガジン美少女アルバム、ほほ梅麿のCG描き方入門のみです。どれも在庫が少量ですのでお早めにお問い合わせください。また、難があるものでもいい、という方はいってみると意外にあるかもしれません。

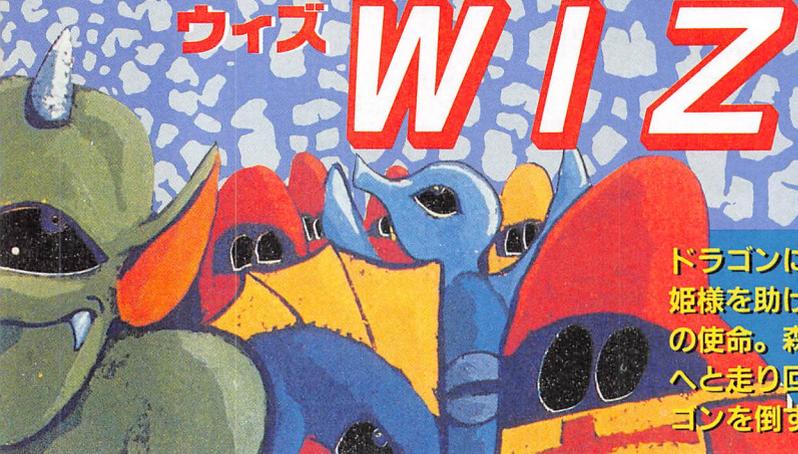
魔法を使って魔界獣をなぎ倒すアクションゲーム！

FAN・ATTACK

魔法使い WIZ (ウィズ)

SONY
発売完了

媒体	ROM
対応機種	MSX MSX2/2+
RAM	16K
セーブ機能	なし
価格	4,800円

※このスペックは1986年当時のもので、現在は販売してません。

ドラゴンにつれさられたお姫様を助け出すのがウィズの使命。森へ、空へ、地下へと走り回り、凶悪なドラゴンを倒すのだ！

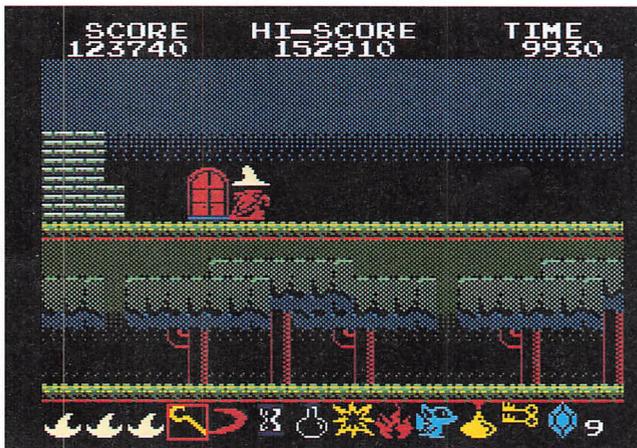
付録ディスク
→P108の「スーパー付録ディスクの使い方」参照

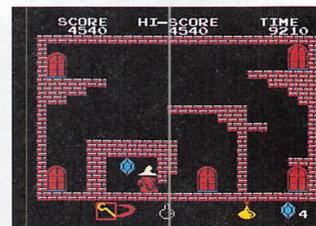
魔法やアイテムはこうやって集めろ！

ある日のこと、魔法の国のティルト姫が何者かにつれさられてしまった。どうやら、魔界に住むドラゴンのしわざらしい。そこで、魔法使いの子「ウィズ」がティルト姫を救い出すことになった。子供ながらにして、彼は誰よりも魔法をうまく使うことができた。ウィズは魔法の杖を手にとって、たったひとりでドラゴンの住む魔界へと向かった。ティルト姫が捕らわれているジルバ城にたどり着くまでには、数々の困難を乗り越えなくてはならない。ウィズの頼りになるものは魔法しかない。魔法をうまく使いこなして、ティルト姫を救うのだ。

魔界には危険な魔界獣が住んでいる。こいつらをやっつけて先に進んでいくのだ。魔界は魔界の森、地下迷宮、魔天井の3つにわかれ、それぞれにドラゴンが潜んでいる。ティルト姫を救い出すためには、この3匹のドラゴンを倒し、3つのカギを手に入れなければならない。

まず、そのためにしなくてはならないことは、魔界の森でいろいろな魔法を手に入れること。敵はドラゴンだけではない。そのほかたくさんの魔界獣を相手にしなければいけないのに、1種類や2種類の魔法だけでは、とてもたちうちなんかできないからだ。魔法は森にあるマジカルボックスやレンガの中にある。みつけたら必ず取るように。

↑レンガを撃ち抜いていくと、中にはアイテムが入っている。この場所をうまく撃たないと出てこない

↑これがフル装備状態のウィズ。早くこうなるように魔法アイテムを集めよう。カギはドラゴンを倒すと手に入るが、ある場所に行くまで使うことはできない

↑やったー、1upハットだ。この高さに飛んでくるので、下段にいると取れないぞ

↑クリスタルは地下迷宮のマジカルボックスの中にある。迷宮内には全部で9個ある

うじゃうじゃ出てくる魔界獣を倒せ！

ザコキャラの魔界獣。とはいえ、こちらの攻撃手段が少ないため、結構手こずるのだ。通常の直接攻撃に使う魔法弾以外の魔法は数に限りがあり、やたらと使えない。魔界獣の特徴をつかんで、的確な攻撃をこころがけよう。魔界獣の魔法をしょっちゅう食らっていると、回復魔法のポーションなんかは、すぐに使い切ってしまうぞ。

ブジワス
強力なマスクをしており、強固な防御力を誇る。魔法や魔法弾も使ってくる強敵。

ケキョ
魔天井に住みついている怪鳥。攻撃はしてこないが、上下に動き回るのでやっかいだ。

キジワス
集団でピョンピョン跳ねて、ウィズの行く手をジャマする。とくに攻撃はしてこない。

オー
謎のお面魔獣。あらゆる攻撃を使ってくる最低なヤツ。やりすごすのが無難だろう。

ジワス
魔界獣のいちばん下っぱ。もちろん最弱。魔法弾1発で倒せる。地上を歩いてくるだけ。

デン
ドラゴンの右腕として、特定の場所に出現する。ウィズの動きを止める魔法を武器とする。

グフフ
近寄っていくと突然、飛び上がり、とりつかれると動きが鈍くなってしまう。

タレジワス
ジワスよりも多少強くなった程度だが、魔法弾を撃ってくる。魔法弾2発で倒せる。

スーパーパンチ
攻撃してもムダ。あたると上段にいるときは1段下に落ち、下段にいるときは死ぬ。

オメレカン
見え隠れしながらウィズの背後から迫ってくる。こいつのほうが動きが早いぞ。

魔天井

雲にピョンピョン飛び移って、最上段にあるジルバ城を目指す。先に2匹のドラゴンを倒しておかないと、何度登っても無駄足になってしまう。

ドラゴン

←倒すべき憎きドラゴン。3種類いるぞ。倒すとカギが手に入る

魔界の森

まずはここからスタートする。途中でドアが3つ出てくるが、それぞれ地下迷宮に入口、ドラゴンの部屋への入口、魔天井への入口となっている。魔法はここでしか手に入らないので、十分な装備じゃないうちには入らいのが得策だ。

魔界獣の魔法攻撃

このゲームにはヒットポイントの概念がないので、魔界獣と接触したり、魔法弾にあたったりすれば、それは死を意味する。ほかに死ぬといえば、下段にいるときにスーパーパンチにあたったとき、地下迷宮の毒水に落ちたときなどで、どれも1発で死んでしまう。

ところで、ウィズと同じように魔界獣も魔法を放ってくるヤツがいるのだ。ウィズほどのバリエーションはないにしても、いやらしい魔法を放ってくる。

魔法はウィズの魔法が使えなくなってしまうもの、ジャンプが低くなるもの、動きが鈍くなるもの、動きが止まってしまうものの全部で4種類。回復するにはポーションが必要。連続でかけられてしまっても1回で回復できる。どの魔法も直接死に至ることはないにせよ、魔法がかかった状態では、そう長く生きていられるものではない。できるだけ回復しておこう。

↑青色の魔法はウィズの魔法を封じてしまう

↑ピンク色の魔法はウィズの動きを鈍らせる

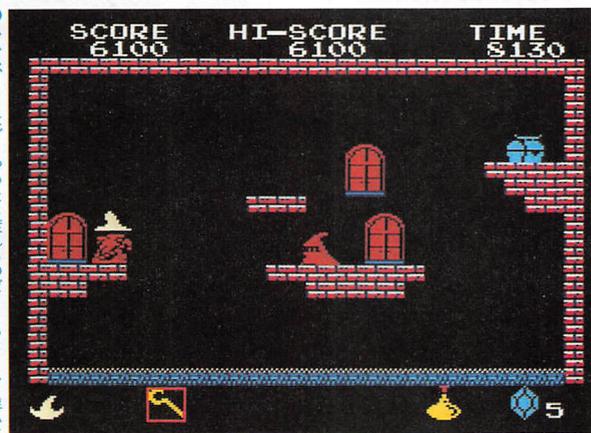
↑水色の魔法はウィズのジャンプ力を鈍らせる

↑赤い魔法はウィズの動きを止めてしまう

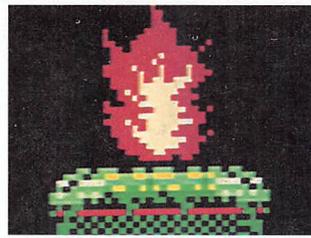
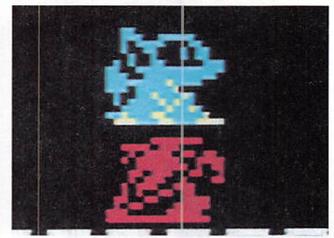
地下迷宮

ドアによって複雑なつながりをしている。いきなり森に出てしまうドアもあれば、魔界獣のすぐ近くに出てしまうドアもあるのだ。

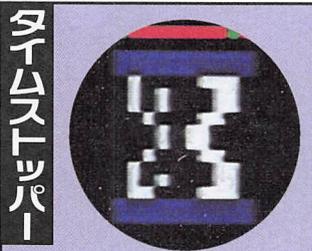
→地下迷宮はドアだらけ。つながりを覚えよう

→ムム、ここはどうやったら渡れるのだ？ ちょこんと浮いているところがあやしい。ちょっと撃ってみると……

魔法をしっかり覚えよう

魔法使いなんだから、しっかりと魔法を使いこなせなくてはいけないよね。ところが、最初から使えるのは射程距離の短い魔法の杖(魔法弾)と回復のポーション1回のみという貧弱さ。これでは押し寄せる魔界獣を倒していくなんて、難しすぎるってもんだ。途中にあるレンガやマジカルボックスの中にある魔法は必ず取りたい。

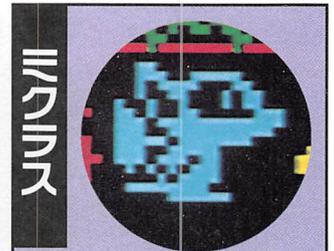
通常使う魔法は8種類。数が少ないので、むやみに使うことはできないから、使うタイミングを間違えないようにしたい。注意すべきはあせってカーソルの下を押しすぎ、間違った魔法を使ってしまうことかな。

↑ファイヤー！　無敵のファイヤー状態になればこっちのものさ

↑ウィズの帽子の上に乗っかってる姿がかわいらしいミクラスくん

魔法の杖

取ると射程距離が2倍になる。1度取れば、2度と取る必要はない。

タイムストッパー

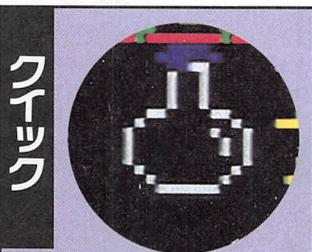
一定時間、魔界獣の動きを止める。魔天井で非常に役に立つであろう。

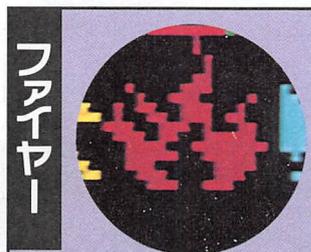
ボンバー

画面上にいる魔界獣すべてを1度に倒せる。ドラゴンには通用しない。

ミクラス

一定時間、画面上にいる魔界獣を次々と倒してくれる。ドラゴンの息子。

カッター

同一線上にいる魔界獣を一撃で倒す。ただし、ドラゴンは除く。

クイック

一定時間、ウィズの動きが各段に速くなる。ただ、ジャンプのタイミングが狂う。

ファイヤー

ウィズが無敵の炎となる。魔界獣の魔法をうけてしまうと元に戻ってしまう。

ポーション

魔法にかかってしまった状態を回復するための魔法。大切に使うべし。

アイテムの効果と使い道

レンガやマジカルボックスの中身は何も魔法アイテムばかりではない。取ってはいけないマイナスアイテムだってある。カギとクリスタルは魔法と呼ぶよりもアイテムに近い存在といえるので、こちらに分類した。

青色ドクロ

取ると魔法が使えなくなってしまう状態になる。魔界獣の青色の魔法と同じ。魔法弾が使えるから案外平気。

ピンク色ドクロ

取ってしまうとウィズの動きが格段に落ちる。魔界獣の同色の魔法と同じ効果。これがいちばんやっかいだ。

カギ

ドラゴンを倒すと手に入る。お姫様を救うにはーラウンドで3匹分、合計3つ必要。これは最後で使うのだ。

時計

うまくなればなるほど憎たらしくなる貴重な制限時間を一万まで戻してくれるうれしいアイテムだ。

水色ドクロ

魔界獣の水色の魔法と同じで、取るとジャンプ力が落ちてしまう。上段に行けなくなるのはツライな。

バイブル

取ればカギとクリスタル以外の魔法は全部ー個ずつ手に入るというありがたいアイテム。ぜひ欲しいね。

クリスタル

投げつけると強力なダメージを与える。対ドラゴン用というわけではないのだが、ほかで使うのはもったいない。

特別プレゼント ウル技特集！

ジャンジャジャ〜ン／　待ってましたこのコーナー。担当者もここに紹介した技を、使いまくりました。これは本当に役に立つぞ。ハッキリいってこのゲームをノーミスでクリアする強者はいない／　と断言する。当然、ここに紹介しているウル技なんかを使わずにだ。もし、万がいちノーミスクリアなんかできるヤツがいたら、報告してくれ。

さて、ウル技なんだが、2コンを使う無限増殖法を使えば、まずまちがいなくクリアはできるだろう。ちなみに担当はこのウル技を使っても、ラウンド3の魔天井でツマっている……。

コンティニューモード

ラウンド２以上にゲームが進んだ状態でゲームオーバーになったときに有効なウル技だ。ラウンド１で死んだ場合は意味がない。

①ゲームオーバーになったら、しばらくほっぽらかしておく。
②するとタイトルに戻って、デモ画面が始まる。
③このデモ画面のときにW＋S＋スペースキーを押しながらスタートする。
④そうすると、ゲームオーバーになった面から始めることができる。

無限増殖方法！

これさえ知っていれば、ほかのウル技なんか必要ないくらい凶悪なウル技を紹介しよう。ジョイスティックが必要なので、あらかじめ用意しておいてくれ。

①まず、ポート２にジョイスティックを差し込む。
②スペースキーを押しながら、差し込んだジョイスティックで以下のコマンドを入力するだけでいいのだ。

上＋Aボタン……TIMEが、9990になる。
下＋Aボタン……1upハットが飛んでくる。ただし、魔界の森のときのみ。無限に増やせる。
左＋Aボタン……ウィズが死ぬ、自殺コマンド。
右＋Aボタン……魔法が全部１個ずつ増える。これも無限に増やせる。

これでどんなにアクションが苦手な人でも、きっといいところまで進めるはずだ。あとは制限時間を気をつけるのと、いい気になって残人数を見ていなかったとかの不注意をなくすことだ。まあ、死んだところで、コンティニューコマンドがあるからねぇ、痛くもかゆくもないだろうけど。

このコマンドばかりを使ってプレイしていると、いつかむなしくなるぞ。ホントは限りある命だからこそおもしろいのだ(？)。

使用前
◐スタートした直後。画面の下をよく見ておいてほしい。魔法がぜんぜんそろっていないことに注目しておいてくれ

使用後
◑ウル技を使ったところ。TIMEも、もとに戻ってるし、何よりもスゴイのは魔法が全部使えるようになっていることだ

クリスタルを無限に取る

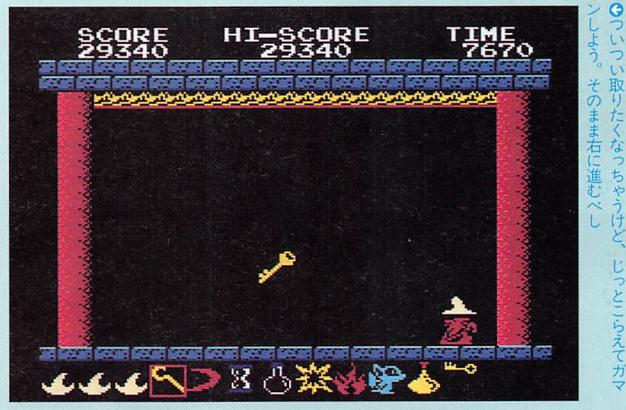
１ラウンドに最高９個までしかないはずの貴重なクリスタル。それを何個でも取ってしまおうというウル技だ。少々、めんどくさいのがたまにきずだけど。

①地下迷宮でクリスタルを取る。できれば９個全部を取っておくといい。
②お次は魔天井にいるドラゴンを倒す。
③倒したあとにあらわれるカギを取らずに、そのまま右に進む。
④そうすると強制的に地上へ戻されてしまう。
⑤そこでもう１度、地下迷宮に行ってみると取ったはずのクリスタルが復活している。
⑥それを取る。

これを繰り返せば何個にだって増やせるぞ。ちなみに、となりの２コンを使った無限増殖法を知っていれば、役に立たないのだが、クリスタルを使った無限1up技を紹介しておこう。

①魔界の森の緑のドラゴンのところに行く。
②そこの左上の雲に飛び乗りクリスタルを使う。
③すると、右から１upハットが出現する。
④これを取って１up。

コツはドラゴンを倒さないでやること。クリスタルがなくなったら、最初の技を使えばクリスタルはいくらでも手に入るから、無限に１upできてしまうというわけなのだ。まあ、参考までに覚えておいてくれ。

◐ついつい取りたくなっちゃうけど、じっとこらえてガマンしよう。そのまま右に進むべし

マジカルボックスやレンガの中身

魔界の森にあるマジカルボックスの中身は、ある法則によって決まっていたのだ。それは弾をあてたときのTIMEの下２ケタで決まっていたのだ。下のがその対応表だ。地下迷宮にあるマジカルボックスはクリスタルだけだから、この法則は通用しない。

下２ケタが00, 80……魔法の杖
10, 90……カッター
20……タイムストップ
30……クイック
40……ボンバー
50……ファイヤー
60……ミクラス
70……ポーション

以上のようなかんじだ。下２ケタがお目当ての魔法アイテムの数字になるまで待ってから撃つと、効率的だ。

次はバイブルの出現法則を教えようじゃないか。

レンガを撃つまでに撃っていた弾の数が８で割ったとき、余りが５だと出現するんだ。とはいっても、きちんと数えていられるほどの余裕と正確さがあるかどうか、あやしいものだ。実用性がうすいといっていい。ちなみにこの技を担当者は、たった２回しか成功させていない。

最後に１upハットの出現法則も教えてしまおう。

これは比較的かんたんで、魔界獣を16匹倒したあと、TIMEの下２ケタが０になったときに出現する。上段で16匹目を倒さないと、取り逃すことが多い。

早くも発進、NEWディスクマガジン第2弾

MSX・TraiN.2

エム・エス・エックス・トレイン2

発売日がほんの少し延びてしまい、今月に発売の新作ゲームは、昨年末に出た『MSXトレイン』の第2号。1本のソフトでたくさんのゲームが楽しめて、おトクな感じなのです。

ファミリーソフト
☎03-3924-5435※
7月22日発売予定

媒体	2DD×3 ♪
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	7,800円
要、漢字ROM　ターボRの高速モード、マウスに対応	

いい旅チャレンジ5つのゲーム+α

ついに/　というか、やっぱり/　というか、NEWディスクマガジンとして登場した『MSXトレイン』が半年の歳月をへて帰ってきた。

このソフトの特徴は、1本でたくさんのゲームが楽しめること。それも前作は5つだったコーナーの数が9つにボリュームアップ。さらに画像圧縮の新ルーチンによって、AVGなどのビジュアル画面が大きくなり、数も増加した。その上、より快適にプレイできるようにと各コーナーの基本操作を統一、前作よりも操作性がずっと良くなったようだ。

⬆駅の構内のタイトル画面。発進するさまざまな電車に乗れば、どこかのコーナーへ

中身も負けてはいない。今回はメニューがなくなり、スタート地点の駅からお好きな電車に乗ってもらって、その先々に街があったり、各コーナーがあったりする。それにあわせてなのか、今回はAVG特集ともいうべき内容。4つの異なる恋愛が語られている。そのなかでも目玉は、「神々の宇宙船」。感動的なシナリオに、ゲームをクリアした人は思わずジワ～ッと涙がこぼれてしまうことだろう。

最後に、このソフトの特色としておもしろいのが、制作者の多くがマンガ家であるということ。徳間書店の月刊少年キャプテンで『フレックスキッド』を好評連載中の陽気婢や、くら☆りっさ、がぁさんなどが主にキャラ・デザインを担当。プログラマー兼マンガ家の青井泰研氏を筆頭に今回、MSX信奉者としてゲームへの出演をもはたしている。

⬆乗り込んだ電車が着いた先は、とある街。カーソルで選んで店に入ったりもできる

駅から出発のメニュー画面

⬆ディスクを立ち上げると、この駅前に来たことになる。ここで走る路面電車にも移動可能

『MSXトレイン』1作目はこんなゲームだった

今回の収録内容にふれる前に前作である『MSXトレイン』について少し紹介しておこう。『Mトレ』は昨年の12月に発売され、中身はRPG「紅のイジャン」、AVG「RM(ロボットメーカー)」、ミニAVG「龍の華・加奈子」、クイズ「カルと牛」とユーザーからのお便り紹介「複々線でいきましょう」の5つのコーナーで構成。これらすべての作品のストーリーのつづきが、今回の『～2』に収録されている。『～2』を買った人は必ずこれもやっておくべき。

⬆前作のタイトル画面。メニューをカーソルで選べば、すぐにゲームができる

⬆かわいらしいグラフィックが満載だった。くわしくはMファン1993年3月号参照

このゲームの画面はすべて開発中のものです

RM(ロボットメーカー)

ロボット職人になる修行のため人間界にきたロボットと人間たちの心のふれあいを描くAVG、第2話。主人公・良太が学校で出会った謎の少女の物語。

主人公のRMは人間界では人間の姿に変身、間淵良太として下宿生活を送っている

今回初登場の女の子、火住京子。陽気婢の描くキャラはみんなカワイイ

画面構成は前作と変更はない。アイコンを使ったらくちん操作

カルと牛(Mトレ版)

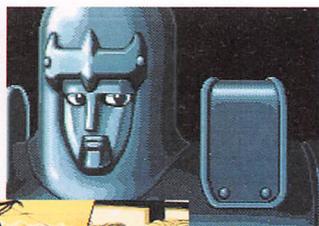
MSXに関するカルトクイズに出場して、ちょっとエッチなCGをおがもうというコーナー。今回は司会の2人、うしきつよし&ひかるちゃんのおかしな会話も楽しめる。

今回もやってくれました! 他の出場者に勝てば見れる

司会者うしきつよしのかわいいキャラはくら☆りっさのデザイン

今回出題されるクイズは「MSXトレイン」に関する問題もあるのだ

神々の宇宙船(ふね)

未来が舞台のAVG。主人公は少女ひかりと、彼女の親友のぞみ。ひかりは未知の病気に冒され、あと3か月の命といわれていた。2人は病院を逃げだして宇宙へと旅立つ。2人の乗るシャトルは見知らぬ船に遭遇。そこは、自分を「神」と呼ぶ正体不明のロボットたちが住む、「神々の宇宙船(ふね)」だったのだ! ……というお話。2Dマップで宇宙船内を移動し、6体の神の話を聞きながら宇宙船の謎をさぐっていくのだ。人間とは何かをあらためて思い直させる感動のシナリオを味わってくれ。

主人公ひかり(左の写真の右側)と、神のひとりである火の神(上の写真)

運命の船よ……

操作はアイコンだが、人間の各部分に対応した独特の配列だ

龍の華・愛

同社の『龍の花園』より前のお話で、前作「龍の華・加奈子」の続編AVG。失恋のため元気のない桜野愛をなぐさめようと、山田先輩と加奈子は愛と町に出た。前作はほとんどオマケだったが今回はちゃんとストーリーもあるのでご安心を。

「龍の花園」にて独特の雰囲気で魅了した少女・愛が今回主役としてカムバックだ

商店街を自由に移動できる。でもあんまり遊んでばかりいると、イベントが起きずに……

紅のイジャン

これも第2話だが、次の冒険につづくための、いわば予告編。ゲームではないので注意。ロフの救出に成功したイジャンだったが、ロフの身には異変が……。

今回はオマケです。でも第3話は大作として復活?

その他のコーナーもいっぱい

これまでに紹介したほかにもいろいろなコーナーが存在している。読者のお便り紹介「複々線でいきましょう」と投稿イラストを紹介「ハガキギャラリー」。いろいろな鉄道を写真で解説「鉄道写真ギャラリー」。そして、謎の「OOMSXトレイン編集部」などなど。

「鉄道写真ギャラリー」より。今回は日本のモノレール特集になっている

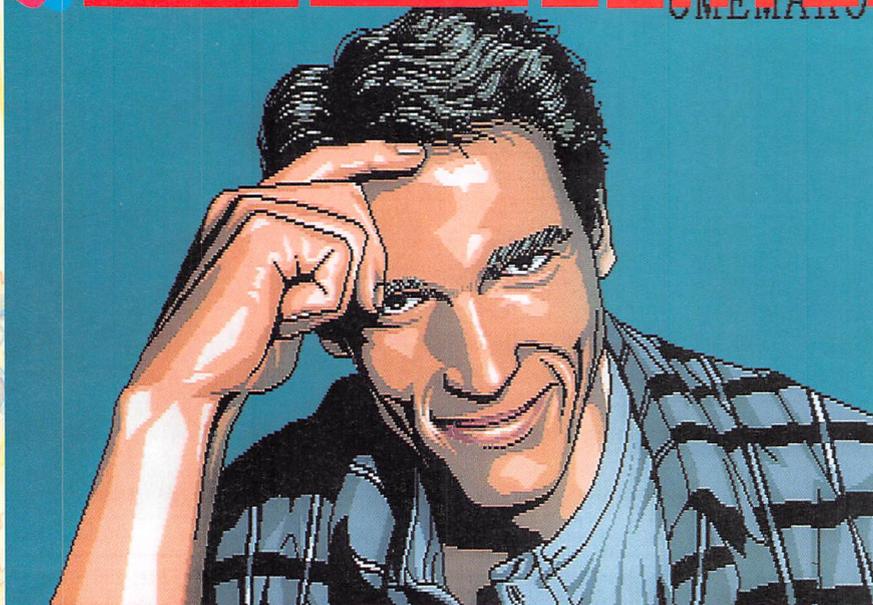
「複々線でいきましょう」。ボケとつっこみをおりまぜながらの手紙紹介

「ハガキギャラリー」。Mファンでもおなじみの投稿者がいたりする

※〔通信販売の方法〕ここに電話をすれば、代金引き換え便でファミリーソフトの全ソフトが買える。運送屋さんが商品を持ってきたときにお金を払えばOK。しかも送料・消費税は無料。

ほほ梅麿の CGコンテスト CG CONTEST

UMEMARO

今回のトビラアイデアは、青森県の和島洋クン(?歳)のを採用したぞよ。彼は、みんなのようなイラストハガキではなく、お手紙で送ってくれたでおじゃる。シュワルツネッガーが写っている雑誌の切りぬきといっしょに、自分のモニターでCGのシュワちゃんを見てみたいとのこと。こんな感じに仕上がったけど、いかがでおじゃるかな？　ちょ～っとマロは仕事のほうがいそがしくて背景がなくなっちゃっているが、そこは許してたもれ～。しくしく

このところ日が長くなり、いよいよ夏が近づいてきたでおじゃる。このジメジメウトウトの梅雨がすぎれば、水着のね～ちゃんはもう目の前！　協力：ビッツー

→P108の「スーパー付録ディスクの使い方」参照

POINTシステム

投稿された作品をビッツーCGチームの5人が評価してくれます。優秀者には、下の表に示した賞金・賞品がそれぞれおくられます。

●イラスト部門……1人1～5点で評価します。評価の対象となる項目は5つあり、それぞれ構図・色彩・魅力・背景・表現力です。したがって、イラスト部門の最高得点は、5人×5点×5項目で計125点です。

●ぬりえ部門……ぬりえ部門には点数はつけません。梅麿が独自で選びます。そのなかで上位3位に入った人は、下の表に示した賞金・賞品がおくられます。また、選外の掲載者にはMファンディスク1枚がおくられます。

部門別　賞金・賞品

イラスト部門		ぬりえ部門	
100～125 POINTS	現金1万円	梅麿のイチオシ！	現金5千円
80～99 POINTS	3千円分の図書券	梅麿のニオシ！	千円分の図書券
60～79 POINTS	ディスク5枚	梅麿のサンオシ！	ディスク3枚

グラフサウルスで描く、ちょっとしたタテ画面テク

梅麿　最近とみに多くなったタテ画面CG。今回はこの描きかたいろいろをみんなで考えてみたいぞよ。

ファンキーK　最初にこのコンテストにタテ画面CGを送ってくれた日本製クンは、スキャナを使ってタテに取りこみ、首をヨコにしてCGを描いているそうだぜ！

のぐりろ　にゃ～にいってんの。わざわざ首をヨコにしないでも、自分のモニターをタテにして描けば、いちばんラクじゃ～ん。

アニイ！　おいおい、モニターはヨコ置きに設計されているもんだろ。タテにしたらこわれるの目に見えているじゃないか。やらないほうがいいな。

Dr.S　いきなりマウスでタテCGを描くのはむずかしいですね。だったらラップスキャンっていう手もありますよ。

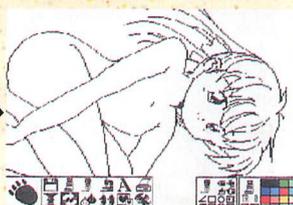
アニイ！　ラップスキャン？

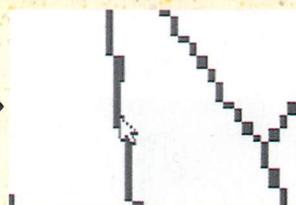
Dr.S　はい。まず原画を紙に描きます。次に透明なシート(サランラップとかセル板とか)を用意して原画をシートに写しとるのです。そのシートをモニタにはりつけてマウスでなぞる。ほら、これでOK！　スキャナを持っていない人にはオススメです。

アニイ！　なるほど。しかし、けっきょく首を痛めながら描くしか方法はないようだ。スキャナを持っていない人は原画段階から苦労することになるぞ。

梅麿　ほほほ、原画を描くなら、去年の11月号でタテ画面CGで採用された木村クンからおたよりがきておったぞ。なんでも、グラフサウルスでそんなに首を痛めないで原画を描く方法だそうだ。今回はそれを下で紹介してみようぞ。マロみたいにマウスで直接描く人には、タテCGの道が開けるでおじゃるぞ。

↑まず、画面の左右(どちらでも)いいから、横256ドットの幅で原画を描くぞよ

↑次にそれを拡大コピー機能を使って、画面いっぱいに広げるでおじゃる

↑そして回転機能を使って、左右どちらかに回転させるのだ。ほらタテ画面！

↑ムリに画面に合わせているため線が太くなってしまうので修正。あとは色ぬりだ

梅麿　本コーナーの中心人物。得意な分野は当然女の子

ファンキーK　髪の毛が立っているけど本当はやさしい

のぐりろ　ふだんは知能を失っているがときどき正気に戻る

アニイ！　ビッツーでは数すくない、まともな人物(うそ)

Dr. S　なぜかことわざが好きという不思議な人物

イラスト部門

梅麿　前回は100点オーバーが5人も出たのに、今回は100点オーバーが1人もなしといったイラスト部門でおじゃる。梅雨の季節に合わせて、なんとなくさみしいでおじゃる。
ファンキーK　今回集計は2か月分やったのに「これぞ!」というのがひとつもなかったのが残念だ、チッ!
のぐりろ　でもまぁ、そのぶんたくさん作品掲載できたからいいじゃ～ん。
アニイ!　しかし投稿集計を見ると、夏休みや冬休みあけがいちばん多く集まるんだよな。競争率高い!
Dr.S　いまはそう多くないから、ねらい目かも。

Tragedy-悲劇-
長野県/DAN・DARE(18歳)
Ⓕ S7

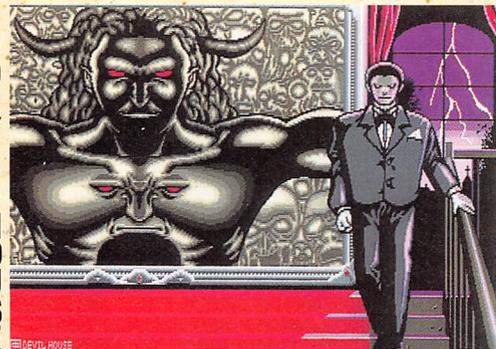
92 POINTS　表情がとてもよいぞよ。いわゆるありがちなニコパチ的作品(ニッコリをパチリと撮ったような絵)ではないとことがめずらしい。欲をいえば、背景の人々もこってほしかったってとこじゃの。㊕

酔仙華
東京都/小澤考(22歳)
Ⓖ S7

88 POINTS　赤はいいけど、背景をもっと写真のセットのようにデザインっぽくまとめたほうがよかった。風景画ではちょっと不条理でも、総合的に見ると絵的にすぐれていることもありうるのだ。Ⓚ

張り込み
京都府/三浦一誠(21歳)
㊎ SII-ANIME S5

88 POINTS　仕上げはていねいでよい。ただ、このおやじ達はちょっといただけない気がするぞよ。リアルな人物画は、描く対象物の魅力だけがたよりって部分があるからのう。㊕

DEVIL HOUSE
富山県/少年(17歳)
Ⓕ S7

84 POINTS　これはロングより、顔のアップと右の窓に見えるぶきみな光景だけでもりあげたほうがいいでおじゃるぞ。㊕

I'm present for you
岐阜県/あおきなお(22歳)
Ⓖ S7 IN

84 POINTS　色の使い方はベリグ～。でもキャラクタが魅力にかけるでし。多くの人に愛されるキャラクタをつくりたまえ～。㋨

記号の解説　Ⓖグラフサウルス　Ⓟパナソニックシステムディスク　ⒻF1ツールディスク　ⒹDD倶楽部　㊐自作ツール　㊎その他のツール
S5 SCREEN5　S6 SCREEN6　S7 SCREEN7　S8 SCREEN8　S12 SCREEN12　IN インタレースモード

THE EXOTIC CHRISTMAS

茨城県／成嶋健一（19歳）

㊥ SIII-ANIME S5

87 POINTS

おっと、なかなかぶきみでエグイCGでおじゃるなこりゃ。なんか胸をえぐられるようなシュールなCGだぞよ。鬼才か？　天才か？　ゆくすえが恐ろしい感じがして、体がふるえてくるぞよ。㊕

浮く人々〜現実を信じられない夢想家達よ〜

北海道／オツベル二堂（16歳）

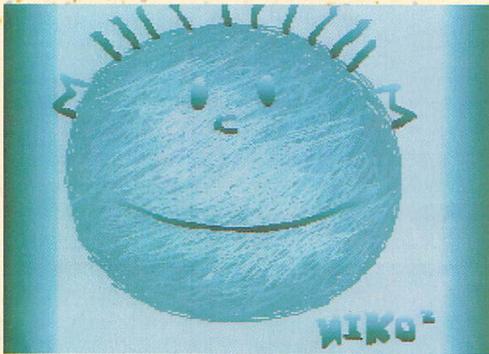
Ⓖ S8

85 POINTS

パッと見て「おきらくごくらく」といった感じ。どうにもこうにもウゴウゴルーガな世界観が見えてきてならない。この空にうすく描かれたタイルもようは斬新にて新鮮だ。感心したぜ！Ⓚ

にこにこぉ〜

香川県／ミラア（16歳）

Ⓖ S7

84 POINTS

とてもきれいでよろしい。ここまでストレートなきれいさだと、見ていて気分がいい。うーん、すがすがしい。㋐

ラダック

山形県／GUARD（20歳）

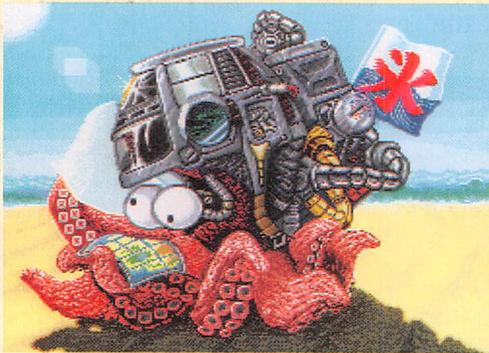
Ⓕ S7

83 POINTS

圧倒されるパワー。バックをもっと原色バリバリのチャクラにすれば、線香の香りだたよう不思議なCGになったぞ。㋐

オアシスを求めて

高知県／拓夢（22歳）

Ⓖ S8

81 POINTS

きれいだが、ちょっとゴチャゴチャして何だかわかりにくいぞよ。メカの部分をもっと整理してみてはいかがかな？㊕

とりさん

香川県／ミラア（16歳）

Ⓖ S7

78 POINTS

色のきれいさ、パースのよさで鳥がかっこよく見えている〜。天空から光がさしこめば、まさにロボットアニメのり。㋨

Rainy Season

長野県／てんぷるゆっこ&中尾俊文

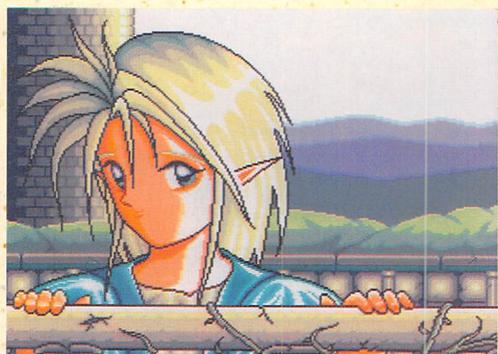
Ⓖ S7

78 POINTS

左右にちらばせたドットは、きっとムダな物だと思います。もう少し場面の物語性を出せたらいいと思いますよ。Ⓢ

朝

千葉県／てろりぃ（17歳）

Ⓟ S8

78 POINTS

ものたりない。一見完成している絵でももの足りないと思えるのは、最後のスパイスというものがきいてないからだ。Ⓚ

おしかった作品

『三菱零式艦上戦闘機21型』石川県・PLE6／敵を登場させ、大空にくりひろげられる男のロマンを燃やしてくれ。Ⓚ

『オー！マイガー!!』神奈川県・高橋福助／まとまっているわりに「しら〜」としているのは、構図と色のせいだぜ！Ⓚ

未来派パソ通！
神奈川県／ジェルリンはじめ（17歳）
Ⓖ S8

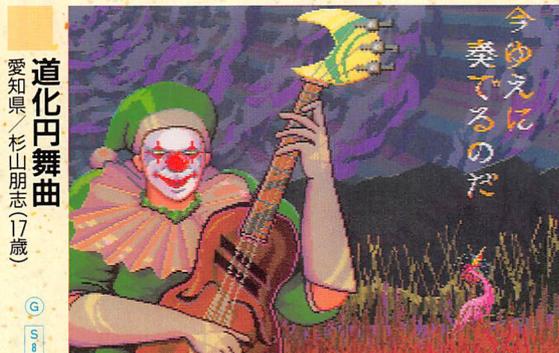
83 POINTS
時代はやはりポリゴンか。顔の部分はニクいが、このフキダシの文字はなさけない。やるんだったらとことんやれ！Ⓚ

公園のアヒル2
神奈川県／築地琢郎（17歳）
Ⓖ S7

82 POINTS
これまた描くのがたいへんそうな絵でおじゃる。ここに役者の1人や2人でもいれば、画面がもっとひきたつぞ。㊕

夏色の空
岡山県／華火使（18歳）
Ⓖ S7

80 POINTS
この女の子だけでは役不足。もうひとつなにか入れてやれば、風のにおいを感じられたCGになりそうで残念です。Ⓢ

道化円舞曲
愛知県／杉山朋志（17歳）
Ⓖ S8

80 POINTS
今回は理解をこえるアナーキーなCGが多い。ゆえにとってもヘヴィ。楽器のデザインにキレを持たせようぜ！Ⓚ

宇宙空間における顔の使用とその効果
静岡県／ハラキリマル（17歳）
㊐ SII-ANIME S5

77 POINTS
なんだこれ。すでに理解の限界をこえている。あらゆる面においてカンペキに表現しつくしてある。おれにはわかる。㋐

せんそうごっこ
千葉県／あまのじゃく（18歳）
㊐ SII-ANIME S5

77 POINTS
おもしろすぎる〜。この1枚で貧乏なヤングの4畳半生活をすべて表現しきってる〜。そう、これなんだぁね。Ⓝ

はるです…
千葉県／ノッポ様カム（19歳）
㊐ SII-ANIME S5

85 POINTS
そこはかとなく、ていねいに描かれているでおじゃる。とくにバックがデザイン的にまとまっていてよいぞよ。もう少し色々な絵をみて勉強してたもれ。㊕

MBT WARTHOG
京都府／三浦一誠（21歳）
Ⓖ S5

85 POINTS
キミはとってもじょうずに表現できるのだから、もっとイマジネーションを広げてみよう。戦車1台だけなら、マークデザインのようにしてみるとかね。㋐

おしかった作品

『HORSEMAN』神奈川県・築地琢郎／色をぶきみな物体に集中させすぎて、まわりが描けなくなってるぞ。Ⓚ

『海にて』長野県・To−m／とてもシンプルでよい。が、画面全体がさみしくて、かなしい印象が感じられるぞ。Ⓚ

カレンダー
北海道／藤井和也(17歳) ㊀ SII-ANIME S5

75 POINTS 背景が白なので、花がずいぶんと浮いて見えます。あわいグラデーションなどでぬれば、背景にとけこむのでは？Ⓢ

日本
東京都／意識下広告(15歳) Ⓖ S7

72 POINTS 全体の色がうすめで、すこし印象が弱いようです。もうすこし陰影をつけたほうが作品としてのインパクトがでます。Ⓢ

1泊、50Gになります
宮城県／ずみっくす(17歳) Ⓖ S7

71 POINTS ドットがアラいよぉ〜。色のバランスに気を使いながら、もうすこしドット整理をしてみるのだ〜。㋨

ふじくん元気？
鳥取県／午後の紅茶(17歳) Ⓖ S7

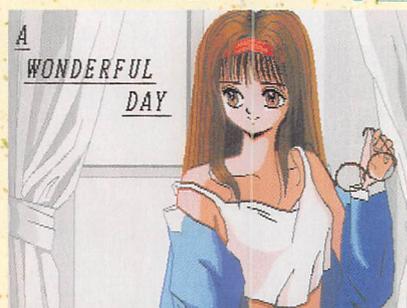
71 POINTS 完成したように見えても、左右反転や上下反転してデッサン狂いをチェックしてみると意外と狂ってるのに気づくぞ。㋐

SORA
東京都／ちんじゃお・ろぉす(17歳) Ⓖ S8

70 POINTS うまくまとめてあって、空の雲がデザイン的でよいのら。ただ、もう少しキャラクタのポーズをよくする工夫をしてみるとよいのら。㋨

やあ
神奈川県／辰(17歳) Ⓖ S7

70 POINTS デッサンが悪いでおじゃる。いちど4色でなんか絵を描いてみるといいぞよ。きっと新しい発見に出会えるはずでおじゃる。㊕

A WONDERFUL DAY
大阪府／YAM(20歳) Ⓖ S7

69 POINTS キャラクタ等はそこそこですが、CGとして全体がおおざっぱすぎます。もっと小さな事にもこだわって描いてほしいです。Ⓢ

これ？ 誰のかはナイショ
鳥取県／某A庁職員R(?歳) Ⓖ S7

65 POINTS もっと小道具を出して、画面のシークエンスを完成させよう。住宅ビルが写りこんでいるのだろうが、見る人につたわりづらいぞ。㋐

ファンキーKのここを直せば採用だぜ！

今回は左の作品がおしくも採用ならずだった。実際とてもうまいしよく描けているんだが、画面にインパクトがなく、それだけって感じがするCGになっているのだ。妙にシラ〜っとしているといっておこう。この作品は映画などを参考に見て、メインとなる部分が1番かっこよく見えるようにしてみるとはえるぞ。絵やCGはただ描くだけではなくて、もっと画面を印象的に仕上げる工夫をしないといけないものだ。ただサラサラっと描いたCGならば、われわれビッツーCGチームのみんなの目にはとまらないで終わってしまうハズだ。よく、個人の好き勝手で選んでいるような気がするなんて声を聞くが、それだったら誰の目にもとまるようなCGを描けばよいのだ。オリジナルアイデアで勝負！ プロの目をうならせるようなCG描きになってほしいな。

JMSDF“あかぎ”DDHX 艦上の局地戦闘機「震電Ⅱ」
神奈川県／よねたじゅんいち Ⓕ S7

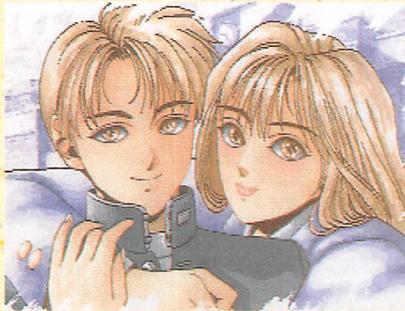
↑灰色系に色を使いすぎているためか、空は青のグラデーションのみで描かれているが、かえってこういうところは目立ってしまうものだ

「Construction」神奈川県・新井秀のり／人物はかなり描きこまれているけど、バックのレンガがいいかげんだぜ。Ⓚ

「はる…」長野県・ぷー森田／パステルっぽいぬりかたはグッドだぜ！ でも梅麿の原画との変化にとぼしいのが残念だ。Ⓚ

ぬりえ部門

梅麿　ほい今回は、前回お知らせしたとおり、2か月分の集計を発表するぞよ。まず3月号で募集した卒業式っぽいお題のほうじゃが、これはかなりの数の投稿があった。しかし、みんな卒業イメージを強く意識したらしくて、あわい色使いをしてきたでおじゃる。似たりよったりの作品が多くて困ったぞよ。そして4―5月号で募集したアニキなCGは、残念なことに指で数えられるほどしかこなかった。みんな筋肉となると、ぬってこないなぁ。ムキムキの美というものがわからないのか？

よせよ、テレるじゃないか
大阪府/E★T(19歳)　G S7

梅麿のイチオシ　3月号募集分のマロのイチオシはこれだぞよ。筆でぬったような感じがうまく表現されてて、最高の出来だ。いうことなしでおじゃる。

ぬりえ
千葉県/サブロウタ(19歳)　G S7

梅麿のニオシ　あわい感じに仕上げてあったCGの中ではこれがいちばんよかったぞよ。ほのぼのした感じがまたよいのでおじゃる。

桜の前にて
東京都/おおつのけい(18歳)　G S7

梅麿のサンオシ　背景のさびしい感じが残念でおじゃるな。あと、もうちょっと目をハッキリさせたほうがよかったぞよ。サクラの花びらはマル。

コンピューター部の先輩へ
和歌山県/タコすけの御主人様(17歳)　G S7

おお、セーラー服にかわっておるな。セーラー服はマロは好きだぞよ。背景をもっと勉強しなさい。校舎を写真にとるなどして、参考にしてみるとよいぞよ。

人命救助
山口県/S-Ⅱ(20歳)　G S7

梅麿のイチオシ　あ、あやしいぞよ。ほんとに人命救助だけでおわっているのか……。この女性は気がついたら恐怖でポックリいってしまいそうでコワイ。

MR. GOLDEN
千葉県/サブロウタ(19歳)　G S7

梅麿のニオシ　おもしろい色使いが気にいったでおじゃる。とってもきれいにできているぞよ。でも、目を入れるならちゃんと入れてほしかったぞよ。

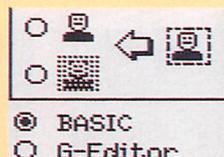
ぬりえ部門お題CGを読みこむには

●グラフサウルスの場合

グラフサウルスでお題CGを読みこむには、ロードのセットをBASICにあわせてからロードします。ディスクウィンドウ内でロードするモードを〔BSV〕にして「ODA189．SC7」を読みこんでください。

●F1ツールディスクの場合

F1ツールディスクでお題CGを読みこむには、ツールのセットアップメニューでロードセットを選び、BASICを選択してからふつうにロードしてください。セーブするときは、G―EDITERに戻しておくことをわすれずに。

◉ BASIC
○ G-Editor

夏こそCG！ 投稿大募集！

夏休みこそCGにはげむべし！　うまい人のCGを見て、学んで、自分のレベルアップをはかろうぞ。今回CGコンテストでは、イラスト部門にお題をつけてみるぞよ。そう、テーマは「秋」。きみの秋に対するイメージや、秋にあった出来事でも可。この夏休みを利用して、力いっぱいCGで表現していただきたい。しめ切りは9月1日必着。それから確認の意味もふくめて、CGコンテストでは下に示したCG作品を随時募集中！　こちらもよろしくたのむでおじゃる。

●イラスト部門……大きなジャンルは問わずにMSXのCG作品を募集している部門。オリジナル作品重視。漫画やゲームのキャラなどを描いたものはダメとはいわないが、モトネタがあるだけにCGとしての評価はかなりきびしい。自分の絵で勝負するのだ！

●ぬりえ部門……CGコンテストのトビラをかざっている梅麿のCGに、色をぬって応募する部門。梅麿自身が評価するので、多少は原画をアレンジしちゃっても、おもしろければ認めらたりもするのだ。

●トビラアイデア……梅麿のトビラCGはみんなのアイデア投稿をもとに描かれている。こういうのが描いてほしいなんてあったらどんどんこちらへ。応募はハガキイラストでもでも文でもOKなのだ。

紙芝居&動画教室

今回のPOINT
プログラムをきれいにまとめてみよう

3回目にしてもう7月。この教室も1学期をおわらせてひとくぎり。1学期最後の授業は、前回の応用でプログラムをいかにみじかくまとめるかだ。じっくり読んで、まとめかたのコツを覚えよう！

MSXFAN 付録ディスク
→P108の「スーパー付録ディスクの使い方」参照

マイクロキャビン
中津泰彦

ページ2、ページ3も使ってアニメパターンをふやそう

講師プロフィール
株式会社マイクロキャビン・企画開発課主任。MSX2版の「Xak」でデビュー。以後「FRAY」、「幻影都市」など、次々と手掛けたプログラマ&ゲームデザイナー。また、ときどきほかのMSX作品を手伝っているので、MSXにはなじみ深い人でもある。

こんにちは、中津です。夏休みももう目の前。楽しい時間がいっぱいとれる夏休みは、ぜひ紙芝居作りにはげんでみてくださいね。

それでは、授業に入りましょう。今回はおもに前回やったことの応用です。前回は1画面のCGデータを転送してアニメを実現しましたが、今回は3画面のCGデータをあつかいます。

といっても、転送作業をおこなうCOPY～の文法に、その画面のページを指定してやればいいだけなのです。ここでわからなくなっちゃた人は、前回にもどってもういちどCOPY～の使い方を学習しましょう。

今回のメイン学習は、プログラムのじょうずなまとめ方を教えます。1画面アニメーションならプログラムもけっこうみじかくてすみますが、3画面ともなると、どうしても大きくなりがちです。

右のプログラムを見てください。これは、前回の走るフレイちゃんに続いて作ったプログラムで、3画面分のCGを使ってアニメーションをします。プログラムが長いのがわかりますよね。ではこれを、いかにしてみじかくするのでしょうか？

今回のサンプルプログラムはフレイが走って転びます。CGはもち末永先生だぞ

```
10 SCREEN 5:COLOR 15,1,1
20 SET PAGE 0,0:CLS
30 SET PAGE 0,1
40 BLOAD "f1.ge5",S
50 SET PAGE 0,2
60 BLOAD "f2.ge5",S
70 SET PAGE 0,3
80 BLOAD "f3.ge5",S
90 COLOR=RESTORE
100 SET PAGE 0,0
110 COPY (0,0)-(71,71),1 TO (97,70),0
120 FOR I=0 TO 50:NEXT
130 COPY (72,0)-(143,71),1 TO (97,70),0
140 FOR I=0 TO 50:NEXT
150 COPY (144,0)-(215,71),1 TO (97,70),0
160 FOR I=0 TO 50:NEXT
170 COPY (0,72)-(71,143),1 TO (97,70),0
180 FOR I=0 TO 50:NEXT
190 COPY (72,72)-(143,143),1 TO (97,70),
0
200 FOR I=0 TO 50:NEXT
210 COPY (144,72)-(215,143),1 TO (97,70)
,0
220 FOR I=0 TO 50:NEXT
230 COPY (0,0)-(71,71),2 TO (97,70),0
240 FOR I=0 TO 50:NEXT
250 COPY (72,0)-(143,71),2 TO (97,70),0
260 FOR I=0 TO 50:NEXT
270 COPY (144,0)-(215,71),2 TO (97,70),0
280 FOR I=0 TO 50:NEXT
290 COPY (0,72)-(71,143),2 TO (97,70),0
300 FOR I=0 TO 50:NEXT
310 COPY (72,72)-(143,143),2 TO (97,70),
0
320 FOR I=0 TO 50:NEXT
330 COPY (144,72)-(215,143),2 TO (97,70)
,0
340 FOR I=0 TO 50:NEXT
350 COPY (0,0)-(71,71),3 TO (97,70),0
360 FOR I=0 TO 50:NEXT
370 COPY (72,0)-(143,71),3 TO (97,70),0
380 FOR I=0 TO 50:NEXT
390 COPY (144,0)-(215,71),3 TO (97,70),0
400 FOR I=0 TO 50:NEXT
410 COPY (0,72)-(71,143),3 TO (97,70),0
420 FOR I=0 TO 50:NEXT
430 COPY (72,72)-(143,143),3 TO (97,70),
0
440 FOR I=0 TO 50:NEXT
450 COPY (144,72)-(215,143),3 TO (97,70)
,0
460 FOR I=0 TO 50:NEXT
470 FOR I=0 TO 1000:NEXT
480 GOTO 110
```

このプログラムは前回の続きで、3画面分のCGを楽屋に読みこんでからアニメを実現しています。前回から追加したプログラムは行230以降で、それぞれ下に示したとおり、ページ2、ページ3の転送作業をいちいちおこなっています。

ページ1
ページ2
ページ3
AFTER SCHOOL
紙芝居倶楽部～今月の投稿作品より～

【餅つき】
東京都・小澤考(22歳)
SCREEN5・4分の1画面サイズ

作者より一言

4－5月号の「北風と太陽」に続いて、また取りこみ画像をSCREEN5で修正した作品です。今回は音楽や効果音のないさびしさをカバーするために、静止画面中でつねに文字を動かすことで、作品全体の流れが止まらないようにしています。これは某テレビ局の「ウゴウゴルーガ」という番組を参考にしました。この作品は、誌面で見るよりも先にプログラムを走らせてみることをオススメします。そのほうがインパクトが強くて楽しめますよ。

東京都／小澤考(22歳)

今回の投稿作品からは、常連の小澤考クンが選ばれました。取りこみ画像を使用した作品で、考クンお得意ですね。この登場人物は作者なのでしょうか？　前に採用された「北風と太陽」は、お話つきの紙芝居でしたが、今回はお話はありません。アニメーションのみでギャクをやっています。見せ方がじょうずで感心しました。あとこの作品は、文字をふよふよ動かしているところがあります。ぜひ注目しましょう。

今回は考クンの作品のほかに、なかなかおもしろい作品がいくつか来ました。まず兵庫県のCOMEON太郎クンの作品で『忍』。コマ自体は小さいアニ

プログラムをみじかくまとめるコツ

いきなりですが、右のプログラムを見てください。じつはこれ、左ページのプログラムとまったく同じ働きをします。このまとまりかたのヒミツはなんでしょう？

まずこのサンプルプログラムの場合、ページ1、ページ2、ページ3にあるアニメパーツの転送元座標がすべて共通という点があげられます。具体的にいいましょう。左ページのプログラムの行110と、行230と行350は、転送元ページの指定がそれぞれ1、2、3となっているだけで、座標の指定はすべていっしょです。

アニメパーツは1ページで6パターン分あります。この6パターンの転送命令だけをプログラムに組んでおき、ループするようにして、プログラムが1周目ならページ1から転送、2周目ならページ2から転送といったように、コンピュータに自動的にカウントさせれば、みじかくまとめることができます。

さて、これをおこなうには条件分岐の命令を使います。それは、ＩＦ～ＴＨＥＮ命令とそれ対応のハコを用意するのです（くわしくは右の解説で）。かんたんにいうと、ハコの中身が1ならばページ1から転送、2ならページ2から転送ということで、それをチェックする命令が、ＩＦ～ＴＨＥＮ命令ということです。

ここまでまとまるサンプルプログラム

SAMPLE2.BAS

```
10 SCREEN 5:COLOR 15,1,1
20 SET PAGE 0,0:CLS
30 SET PAGE 0,1
40 BLOAD "f1.ge5",S
50 SET PAGE 0,2
60 BLOAD "f2.ge5",S
70 SET PAGE 0,3
80 BLOAD "f3.ge5",S
90 COLOR=RESTORE
100 SET PAGE 0,0
110 J=1
120 COPY (0,0)-(71,71),J TO (97,70),0
130 FOR I=0 TO 50:NEXT
140 COPY (72,0)-(143,71),J TO (97,70),0
150 FOR I=0 TO 50:NEXT
160 COPY (144,0)-(215,71),J TO (97,70),0
170 FOR I=0 TO 50:NEXT
180 COPY (0,72)-(71,143),J TO (97,70),0
190 FOR I=0 TO 50:NEXT
200 COPY (72,72)-(143,143),J TO (97,70),
0
210 FOR I=0 TO 50:NEXT
220 COPY (144,72)-(215,143),J TO (97,70)
,0
230 FOR I=0 TO 50:NEXT
240 J=J+1
250 IF J<4 THEN GOTO 120
260 FOR I=0 TO 1000:NEXT
270 GOTO 110
```

それではプログラムを見ながら、かんたんに解説していきましょう。

110　Ｊというハコを用意し、その中に1という数字を入れます。コンピュータは、あとでこのＪのハコの中を見てカウントすることになります。

120～230　それぞれの転送元ページ指定に注目しましょう。Ｊになっていますね。今、Ｊの中は1という数字が入っているわけですから、コンピュータはページ1から画像転送をします。

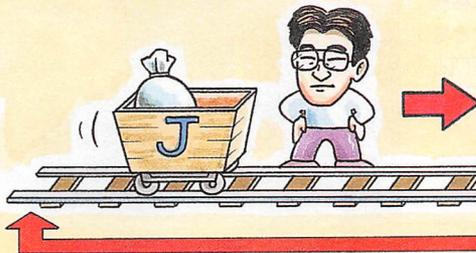
240　Ｊのハコの中に1をたしています（Ｊの中は1が入っていたわけですから、1たして、Ｊの中は2になります）。

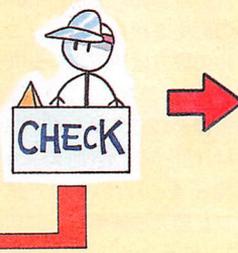
250　もし（ＩＦ）、Ｊのハコの中の数字が4より下（Ｊ＜4）ならば（THEN）、行120にもどりなさい（GOTO120）、ということです。Ｊの中身が4以上だったら無視して次の行にいきます。今、Ｊのハコの中は2ですから、行120にもどり、こんどはページ2から転送するわけです。そして行240で、2に1たしてＪは3になり、行250の条件分岐で、また行120にもどる。ページ3からの転送作業がおわったらＪは4になり、行250で条件無視して行260へ。

という行程です。わかりますか？

イラストで見る条件分岐の流れ

110
彼は、Ｊという名のついたハコを用意し（ハコの名はＡでもＢでも本当はかまわないんだけどね）、その中に荷物を1つ入れて次の行に送る仕事をしています。

120～230
ここの彼は、ハコの中身の数をそのまま転送元にわりあててアニメーション作業の命令をだしています。1つ入っているので、ページ1から転送しろというわけです。

240
彼は、送られてきたハコの中に、もう1つ荷物を追加する人です。ハコの中に荷物がいくつ入っていようと、かならず1個だけを追加する律儀な人です。

250
ここは、ハコの中に入っている荷物の数をチェックする税関です。荷物が4より少なければ、行120に強制送還させられます。4以上ならすんなりと通してくれます。

メーションでしたが、動きがよくできていました。次に静岡県のししゃもファイターズクンの作品で『とーがらし』。なんだかよくわらない感覚のアニメーションですが、それが笑えました（北根編集長がイチオシしていた）。この2作品は、このままボツにするのもおしかったので、次回に保留ということにします。ごめんなさい（本当は今回全部採用したかったよ～）。

1学期のしめくくりとして、夏休みの宿題を出すよ～

1学期の授業はこれでおしまい。ふりかえってみれば、この1学期はじつに基本的なことをお教えした。キミたちもかんたんなアニメーションなら作れるようになったんじゃないかな？　それではいきなり夏休みの宿題を出しちゃうよ～。宿題はいままで習ったことを思いだしてアニメーションを作ること。べつに目パチロパクだけでもOKだけど、もっと手のこんだアニメーションならもっとOKだ。キミたちがどのくらい理解してくれたのかボクも知りたい。あて先は投稿と同じ、Mファンの紙芝居＆動画教室・宿題の係まで。学習結果をお待ちもうす！　それじゃ、また。　（中津）

↑目パチロパクだけじゃなく、できれば楽しいアニメーションを作ってほしいな

☆「紙芝居＆動画教室」への投稿募集中！　応募要項は81ページ

『のーみそコネコネ』、コンパイルを直撃

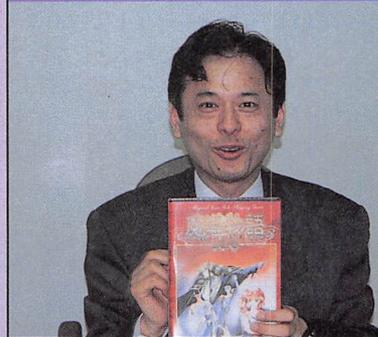
東京から新幹線で4時間半、広島駅に到着。広島といえば有名なのがカキ……、もあるがMファン読者にはコンパイルのほうがなじみ深いかも。そう、今回は今をときめく『ぷよぷよ』を生みだしたコンパイルを直撃。『ぷよぷよ』はもちろん、『アレスタ』、『ディスクステーション』などMSX史に残る名作を生み出したコンパイルの秘密を、そしてあわよくば、MSX復活の可能性をさぐりにとやってきたのであった。

さて、コンパイルのことを知らない読者はもちろん、もっと知りたい読者のために、コンパイルの歴史を紹介しよう。コンパイルの設立は1982年、システムソフト(ビジネスソフト)開発を第1弾としてスタート。83年からは、OEM供給(他メーカーから発売する)という形でゲームソフト開発に着手し、84年には『ロードランナー』などアメリカ産ヒットゲームをMSXに移植している。86年にはオリジナルゲームを開発。ポニーキャニオンから発売されたMSX版『ザナック』はコンパイルの名を一躍知らしめた。その後、88年にはMSXから『ディスクステーション』を創刊。90年にはPC-98版も創刊と、ディスクマガジンという新メディアを確立したといえる(現在は両機種版とも休刊)。そのかたわら、『アレスタ』シリーズや『魔導物語1-2-3』など、コンパイルブランドともいうべきソフトを次々と発表。91年MSX版から発売された『ぷよぷよ』は、翌年アーケード版で大ヒット。各機種にも移植され、ブームはとどまることを知らない。いまや個性派集団として大成功をおさめているといえよう。

このたび、取材に応じてくれたのは、仁井谷氏と田中氏の2人。文字通り、コンパイルを支えてきた2人だけに、なかなか興味深い話が聞けそうだ。

今回の職人

個性派集団をたばねるだけあって、このお二人も相当個性的。ギャクのとびかうコメントのなかにも、キラリとひかる制作理念をのぞかせ、楽しい取材となった。

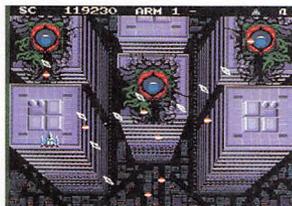
代表取締役社長 仁井谷正充氏

代表取締役社長として、個性派集団をたばねる仁井谷氏。いまでもゲーム制作にあたることもある仁井谷氏は、ゲームへの情熱、コンパイルの今後の展望をユーモアたっぷりに語ってくれた

コンパイル取締役兼務LMS事業部長 田中勝己氏

『ディスクステーション』で、MSXユーザーにはすっかりおなじみの元営業・田中氏。現在は、音楽スタジオLMSコミュニケーションを設立し、ゲームのみにとどまらない音楽活動に忙しい毎日を送っている

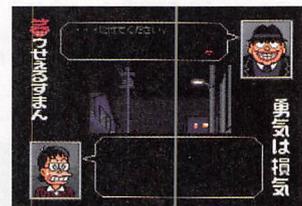
コンパイルのルーツその❶ MSX人気タイトル

コンパイルとMSXのつきあいは長く、いままでに開発したゲームタイトルを合計すれば、その数はおそらくソフトハウス1といえるだろう。ここに紹介するゲームはMSXで人気を得たもののひとつ。熱心なMSXユーザーならこのうちのどれかをプレイしたことがあるはず。

アレスタ

⬆これぞコンパイル、というべきシューティングの代表シリーズ

魔導物語1-2-3

⬆おそらく業界初のしゃべるRPG。おちゃらけたキャラは『ぷよぷよ』にも登場

笑ゥせぇるすまん

⬆藤子不二雄Ⓐ原作の同名マンガをゲーム化。喪黒服造の笑い声が印象的

コンパイルが提言するプロの条件とは？

コンパイルの社員数は約60名。広島という場所がら、西日本出身が多いかと思うとそうでもない。北海道出身の社員もいたりして、出身地は日本全国にまたがる。では、コンパイルがもとめる人材の条件とは何か？　社長の仁井谷氏に聞いてみた。それを編集部でまとめたものが、右の五ヵ条なのだが……。ウ～ム、ホンマかいな？

とりあえず最初の条件、これはわかる。プログラムを組むには必要な知識だからね。コンパイルでは開発の社員ばかりでなく、すべての社員がプログラムの知識を持つという。

「プログラマにはおよびませんが多少の知識はあります。また実際、ないと困ります」

（コンパイル・総務部）

では、その他の条件のいったいどこにゲーム制作との関係があるのか？　そのあたりを仁井谷氏にコメントしてもらった。

「これらはすべてプレゼンテーション能力に必要なのです」

プレゼンテーションという言葉は、企画発表・説明といい直すこともできるが、もともとは「プレゼント」という言葉から派生している。つまり、相手をよろこばせるには、どうしたらいいかということ。となるとゲーム制作に関しても、プレゼンテーションの能力が必要ということは納得がいく。

では、以下に示した条件が、プレゼンテーションとどのように関わるのか。仁井谷氏のコメントをもとに考えてみることにしよう。

「会話でも文章でも、リズムがないと、堅苦しく、理解しづらいものになってしまう。ゲームも同じで、テンポよく先に進めないものはダメですよ」

たしかに難しすぎる、カンタンすぎるゲームというのは、どうものめり込めないよね。あとの条件は仁井谷氏によると、相手を理解することにあるという。

「ものまねがうまい、ということは相手をよく観察し、その人のクセなり特徴なりをとらえているということです。つまり、相手を理解しているということですよね。相手がどんなことを知っているのか、どんなことに興味を持っているかを知らなかったら、口説こうとしてもソッポを向かれるだけだし、ギャグをいったつもりでも、だれも笑ってくれない」

つまり、相手を理解することに長けていれば、ユーザーの心境を理解し、その希望に応える素質を持っているといえそうだ。またコンパイルスタッフからも、人材の条件を聞いてみたのでこちらも参考にしてもらいたい。もしこれらの五ヵ条を読んで、我こそコンパイルに必要な人間と思うなら、まずは会社案内を取り寄せてみるといいかもしれないね。

コンパイル社員五ヵ条？

一、英語と数学の知識がある
二、歌って踊れる
三、ものまねがうまい
四、女(男)の子が口説ける
五、いつでもギャグがかませる

※右は、取材時のコメントをもとに、編集部が独自に作成したものです。

コンパイルスタッフに聞く

●プログラマーコメント
ブッとんだ遊び方ができる人かなぁ。1輪車で世界一周とか、行動力と好奇心が同居して周囲の人も巻き込んでしまうような人！　あと、ひとつのことにいろ～んな見方ができて、おまけにそれを平行処理できるともう最高！

●デザイナーコメント
やっぱ、腕がええヤツがほしいわな。せやけど心配いらんで、何事もヤル気が大切や！　あとは、ギャクがいえて、協調性があるヤツがええな～。よろしいがな！　オッちゃんがすぐに馴らして納得も得心もさせたるさかいになぁ。

●総務／営業／経理コメント
頭でっかちはダメ！　遊びが大好きで、いろんな事を知っていることが大切！　旅行大好き・ディスコ大好き・女(男)大好き・遊び全部大好き!!　な人がいいな！　あとは人から好かれる事。魅力があるやつは成功するはずだよ！

コンパイルのルーツその❷ とことん『ぷよぷよ』

91年MSXで発売された『ぷよぷよ』。当時はあまり大きなヒットではなかったものの、支持するプレイヤーはけっして少なくはなかった。後に大ヒットをおさめたアーケード版では、対戦プレイがパワーアップ！　メガドライブに移植され、MSX版も再販されるなど、ブームはいまだ健在。

MSX版

↑対戦プレイもあるが、どちらかというと『テトリス』のイメージが強い

メガドライブ版

↑コンピュータとの対戦もできるようになった。おちゃらけキャラがカワイイ

証言、こうしてゲームを作りました

では、コンパイルはどのようにゲームを作りあげているのか？　取材時のコメントをもとに編集部が秘密裏にまとめてみたのが下の表。かなりきわどい内容なので、他言無用、門外不出だぞ（？）。

●コンセプトの提示（1➡3）

コンパイルの会議は週1回、スタッフ全員で行われ、その場では上下を問わずゲームコンセプトを発言できるという。つまり誰もが、ゲームデザイナーになれるチャンスがあるといえる。表の1ではコンセプトを提示するもっとも初歩の段階、つまり各個人でゲームの企画を思いついたというところにあたる。表の例は単純きわまりないが、実際はもっと細部にこだわるものになるのはいうまでもない。もちろん、ただ漠然とこんなゲームが作りたいなあというものではなく、その考えを企画書なり仕様書にまとめる必要がある。まとめようとしても、うまくいかず、煮詰まってしまうこともあるそうだが、

「どうしても考えがまとまらない場合、いろんな人と話をしてみるんですよ。頭の中にあるものを吐き出すというか、いいたいことをとことんまで聞いてもらい、相手からも意見をいってもらう。こんなことを繰り返すうちに、自分のいいたいこと、やりたいことが次第に見えてくるんですよ」　（田中氏）

まとめたコンセプトは、ディレクター、スタッフ間に提示、その良否を検討する。表の2や3の時点で認められないと、そのコンセプトは棄却される。

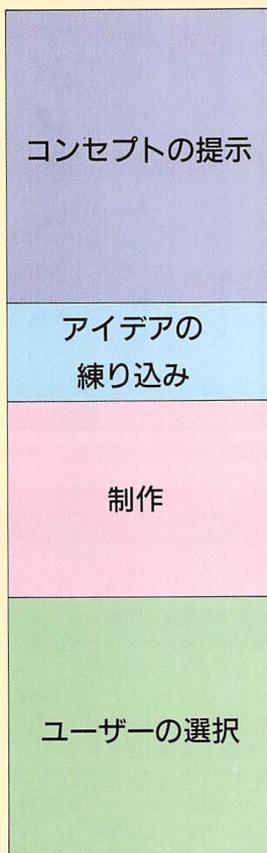
●アイデアの練り込み（4）

コンパイルのキャッチフレーズ「の一みそコネコネ」とは、**「固定概念にとらわれず自由な発想、柔軟な思考を駆使して、楽しくゲーム創りをしたい」**

というコンパイルの経営理念を意味するのだが、前出のコンセプトをもとに、開発スタッフの間でゲーム展開やグラフィックなど細かい仕様に関するアイデアをいろいろ出しあっていく。

「ひとりで考えるより、みんなで考えたほうが、おもしろいアイデアがだせるし、効率もいいでしょう」　（仁井谷氏）

とはもっともな話。コンパイ

ゲーム制作プロセスDS －ディスクステーション（DS）制作時の場合－

段階	プロセス
コンセプトの提示	1.基本となるコンセプトの提示（例えば、シューティングにRPGの要素を入れてみようとか）
	⬇
	2.提示されたコンセプトをディレクターと検討
	⬇
	3.提示されたコンセプトを制作スタッフで検討
	⬇
アイデアの練り込み	4.制作スタッフ間でゲームアイデアを提示（ゲームのシステムばかりでなく、BGMやキャラのイメージを考える）
	⬇
制作	5.提示されたアイデアをディレクターが選択
	⬇
	6.プログラミング
	⬇
ユーザーの選択	7.DSからオリジナルゲームとして発表
	⬇
	8.DSから続編が発表
	⬇
	9.DSからシングルリリース 完成バージョンが発売

コンパイルのルーツその❸ ディスクステーション

ゲームとはまた違った販売路線を開拓したといえる『ディスクステーション』（DS）。その内容は、新作ゲームのデモや先取りプレイにとどまらず、オリジナルゲームやミニシネマを思わせるBGVなどバラエティに富んでいる。なお残念ながら、現在はMSX、PC-98版ともに休刊中。

DS＃0（準備号）

⬆ディスク1枚で価格980円。当時としては超破格の値段

DS＃32

⬆最終号となったDS＃32は4枚組。オリジナルゲームがメインとなっている

DS98

⬆これはPC-98版。画面サイズやメニューなどMSX版とはちょっと違う

ルでは、メーカーを問わず手本となるゲームがあるなら、その魅力を徹底的に研究するという。

じつのところ、仁井谷氏に『ぷよぷよ』の開発コンセプトを聞いてみたのだが、

「『テトリス』や『コラムス』に代表される"落ちもの"パズルの決定版を作ってみたかったの一言につきますよ。だから、『ぷよぷよ』を制作するにあたっては、『テトリス』や『コラムス』はもちろん、"落ちもの"すべてを徹底的に研究し、そのおもしろさ、魅力をあますところなく取り入れたと思っています。だから『ぷよぷよ』は、"落ちもの"の究極版だと自負していますよ」

●制作(5➡6)

出しあったアイデアは、ディレクターが取捨選択を行い、ゲームとしての形へとしぼり込んでいく。実際には、プログラミングと平行作業であることも。

「うちでは、プログラミングの最中にも『遅い』とか『操作性が悪い』とか誰もが平然というんですよ。でも非難された人は、腹を立てる前に、どうしてダメなのか、どうすればいいのか考えないといけない。自分のアイデアには自分が好きだからという気持ちが先行して、どうしても過大評価しがちですが、他人(ユーザー)にとっては取るにたらないものかもしれない。手直しを繰り返し、次第によくなっていけば誰も文句はいわなくなりますよ。人の意見をきちんと反映できれば、ユーザーのもとめていることが自然とわかるようになりますよ」　(仁井谷氏)

他人を理解すること、ユーザーが何をもとめているか理解することが、おもしろいゲームを作る秘訣といえそうだ。

●ユーザーの選択(7➡9)

「最初は、『アレスタ』の販促用デモなんですよ」

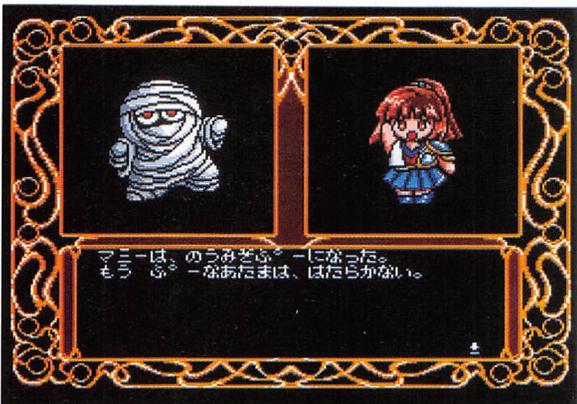
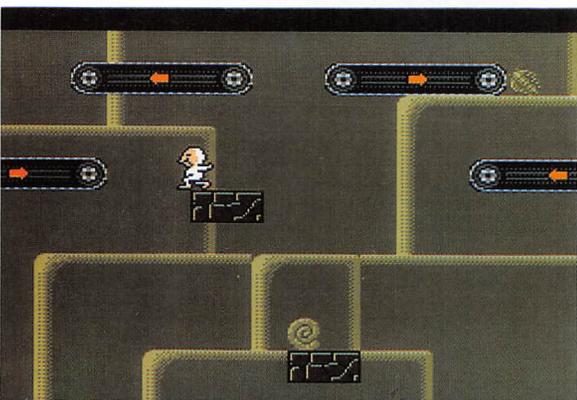
ディスクマガジンなる新ジャンルの先駆けとなった『ディスクステーション』(DS)創刊について、仁井谷氏はこう語る。

「でもそれだけでは、容量がスカスカだから、じゃあ何かやろうと。今までのノウハウを生かして他のメーカーからデモをもらったり、オリジナルのゲームを作ったりしたのがコトの始まりですね。何号かやっていくと、これは使えることがわかってきた。(DSに)載せたゲームは、ユーザーアンケートを見れば、受けた受けないかがわかりますからね。受けたゲームはユーザーの要望をもとにリメイクすれば、文字通りユーザーの生の声を反映することができるわけです。こうして『魔導物語1-2-3』のようにシングルリリースされた作品もあるわけです。(DSは)現在、休刊中ですがいずれ違った形で再開したいですね」

そうなるとMSXへの復活を期待したいところだが、残念なお知らせがある。

「たしかにMSXに復活したいという気持ちはありますが、コスト面、将来性ということを考えると可能性はまずありません。コンパイルを応援するユーザーのみなさんには申し訳ないのですが……」　(仁井谷氏)

コンパイルが企業である以上、この判断はやむを得ないのかもしれない。今こそ受け身ではなく、MSXユーザーみずからできることを考えるときではないだろうか、という言葉をもって、まとめにしたい。

2時間以上にわたった取材も終わり、記念撮影。MSXのラインナップを前に、ハイパチリ。お疲れさまでした

『DSスペシャル#5』に掲載された元祖『魔導物語』。しゃべるRPGとして、当時から話題を呼んだ

DSオリジナルゲーム『ジャンプヒーロー』はDS#29に掲載。いまだ編集部では人気が高い

サインつき攻略本をプレゼント

さて、去る5月22・23日の両日に『ぷよぷよ』トーナメントが行われた。Mファンも参加し、その模様は本誌99ページのほうで紹介。その『ぷよぷよ』上達の手ほどきとして、『ぷよぷよ　公式ガイドブック』(小学館刊)が発売されているのは知っているかな？　初心者にもやさしい徹底攻略と田中氏アレンジによるオリジナルシングルCDが付いた豪華版！　今回この攻略本にコンパイル社員ひとりひとりのメッセージが入った特製オリジナル本を、1名にプレゼントだ。幸せになりたい人は、ハガキに住所・氏名・年齢と、「ゲームの職人」に対する感想・要望を書いて送ってね。あて先は、

〒105東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN「ゲームの職人　ぷよぷよ10連鎖」の係まで。締切りは7月31日(必着)。発表は次号。

もちろん意見・要望だけのおハガキもひきつづき募集中。こちらのあて先は「ゲームの職人にもの申す」の係まで。締切りはありません。では。

B6サイズで定価1,500円。ちなみにこれはプレゼント用ではありません

ファンダム

めずらしく女性からの投稿、はじめての外国人からの投稿があった今回、どちらもみごと採用となった。それぞれの作者の独特な感性にふれてほしい。今後のファンダムに新風を呼ぶことになるか⁉

不思議RPGやカラフル観賞ソフトを含む15本を掲載

付録ディスク
→P108の「スーパー付録ディスクの使い方」参照

【ターボRユーザーの方へ】「※ターボRは標準モードで」と書いてあるゲームは標準モードで遊んでください。DOS-フォーマットのディスクを入れるか、数字キーの「1」(テンキーは不可)を押しながら起動すると、標準モードに切り換わります。とくに注記のないゲームは高速モードでも遊べます。付録ディスクでは自動切換しています。

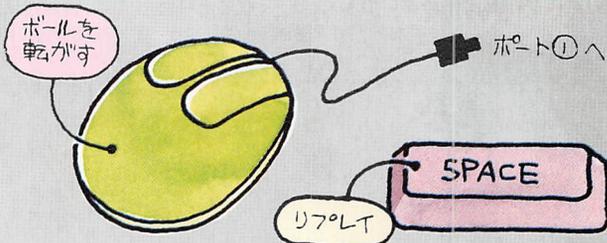
マウスを叩いてグリーンを制す

PADでPAT

MSX 2/2+ VRAM64K
by Cock-M

※ターボRは標準モードで

▶解説は50ページ

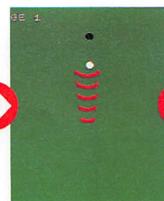
PADPAT.FD8／1画面

⬆深夜編集部で撮影されたプレイ風景。こういうのは、駅のホームでもよく見かける

これはマウスを使ったゴルフのパッティングゲーム。だが、ただのパッティングゲームではない。どこがちがうかというと、左の写真を見てもらえれば一目瞭然。マウスをゴルフボールに見立て、自前のクラブをにぎってプレイするバーチャルリアリティ風ゴルフゲームなのだ。

ゲームスタート。画面上部にカップ(黒い丸)、その下にボール(白い丸)を表示。画面右下の白線は、黒い点から白線の伸びてる方向と長さで、グリーンの傾斜とその緩急をあらわす。これでラインを読んでパッティング。カップインすれば赤い丸のスコアがつき、10回打って6回以上カップにボールを沈めれば、次のステージにすすめる(※)。ステージがすすむほど、ボールとカップの距離がどんどん遠ざかっていく。

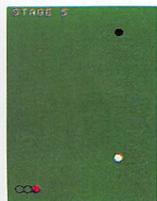
ロングパットこそパッティングの醍醐味。グリーンのラインを読み切ってカップインしたときの気分は最高だ。　(ち)

※それ以下でもクリアできることがあります。50ページ参照。

⬆プレイ開始。グリーンは右斜め下にかるく傾斜。カップの左を狙って打つぞ

⬆ボールがコロコロ転がっていく。いけー！

⬆カップイン！　こんなに近いのだから目をつぶっても入るか

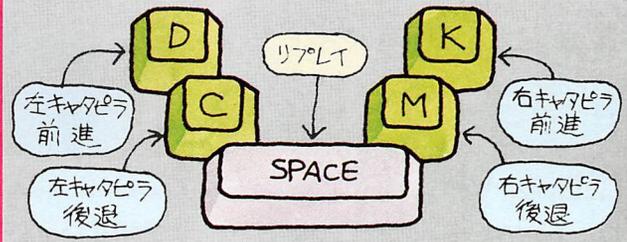
⬆ステージ5までくるとカップが遠く感じる

TANK.FD8／1画面

隕石接近！ タンク型収集ロボ出撃!!

TANK タンク

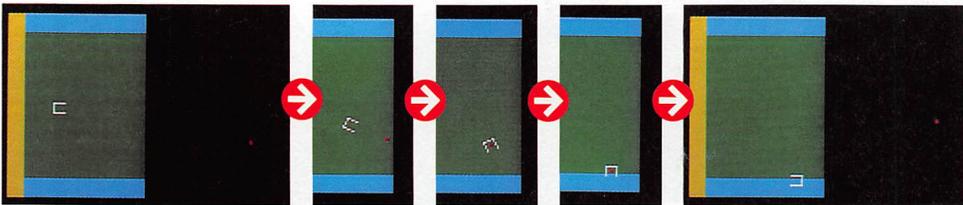
MSX MSX2/2+ RAM8K
by S-Ⅱ

※ターボRは標準モードで

▶解説は51ページ

舞台は西暦20××年のスペースコロニー建設現場。飛んでくるスターダストによってコロニーに被害が出ることが問題になっている。これは、飛んでくるスターダストからコロニーを守るため、タンク型収集ロボをあやつって隕石(いんせき)をキャッチするアクションゲームだ。

凹形をしたタンク型収集ロボは、たとえばリアルなレースゲームのマシン操作よりよっぽどむずかしい。自機の操作は左右のキャタピラ(画面では見えない)を前後に動かすだけ。いつもカーソルキーで操作するゲームを遊んでいる人にとっては新鮮な感じがするかも。とにかく右から飛んでくるスターダストをくぼんだ部分でキャッチし、上下にある水色の廃棄場にもっていけばOK。操作ミスにより、スターダストをうまくキャッチできず、自機にぶつけたり、取りのがしたり、黄色い危険地帯や黒い宇宙空間に飛び込んでしまうと爆発してしまうぞ。（ち）

↑スターダストをうまくキャッチできず、タンクにぶつけてしまい爆発

↑スターダストが飛んでくるのを待ちきれず、宇宙空間に飛び出してしまい爆発

↑ゲームスタート。画面の右端からスターダストが飛来してきた

↑タンクをうまく動かし、ご覧のようにスターダストをキャッチ。あとは廃棄場へ運ぶだけ

↑やっと作業終わったと思いきや、新たな隕石が飛んでくる

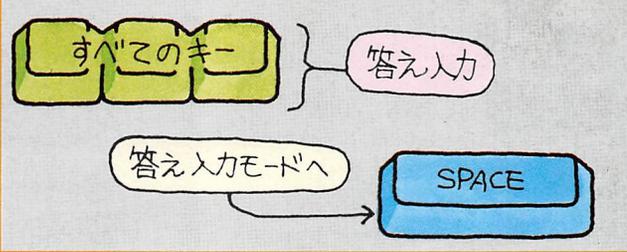
ATERO.FD8／1画面＋2行

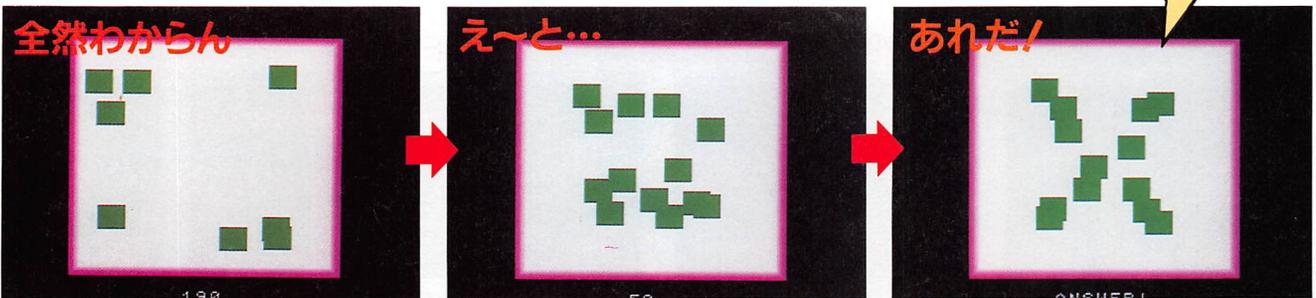
あやしいパネルの動きに注目！

当てろ！

MSX2/2+ VRAM64K
by KPC

※ターボRは標準モードで

▶解説は54ページ

パネルのカクカクした動きがちょっとあやしい文字当てゲーム。RUNすると、散らばっている緑色のパネルがだんだん集まっていき、最後にはアルファベットの形になる。パネル移動中にスペースキーを押すと画面が停止するので、「これだ！」と思うアルファベットのキーをすばやく押す。もたもたしていると、どんどん点数が減っていってしまう。スペースキーで次の問題に進み、10回の合計得点が最終結果となる。作者いわく「まともに見てわかるのは50点くらいからでしょう」とのことだ。カンをはたらかせてぜひ高得点にチャレンジしよう。　（郎太）

↑最後まで見るとこうなる。点数は0点だけど

↑どんなアルファベットなのか、最初はまったく見当がつかない。この段階で答えるのはちょっと無理かも

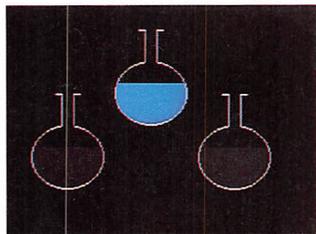
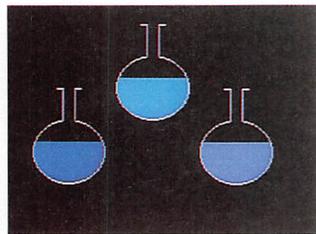
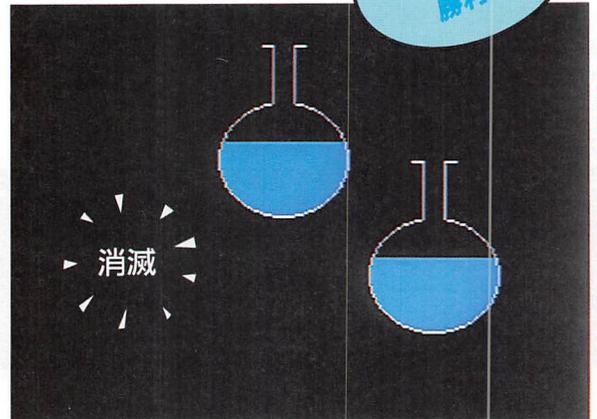
↑だんだん文字らしくなってきた。でも、まだはっきりとはわからない

↑スペースキーで画面を停止させ、答えを入力。ここまでくればもう見当がつく。ちなみに答えは「X」

気分はマッド・サイエンティスト
調合 -マッド・サイエンティストたち-

MSX2/2+VRAM64K
※ターボRは標準モードで
by Romi
▶解説は55ページ

2人のマッド・サイエンティストが激突！　おたがいをやっつけるため、爆薬を作りはじめた……。さて、どちらが先に完成させることができるか？　ルールはかんたんだが、非常にアツくなれるゲームだ。

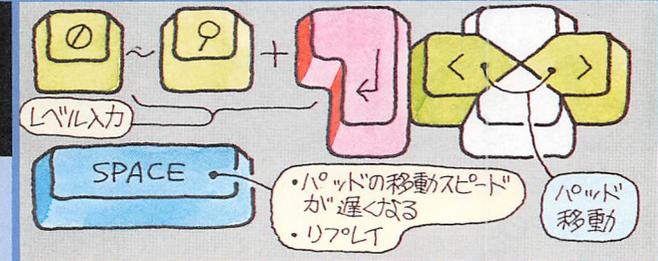
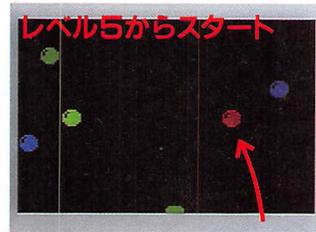
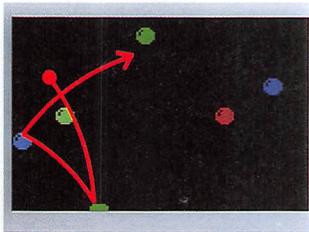
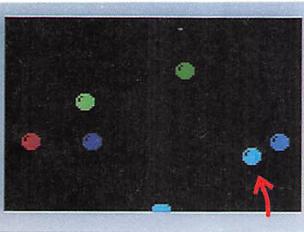
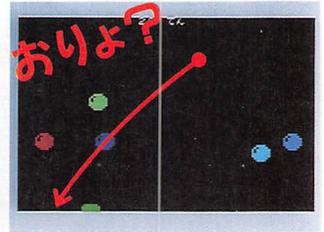
ゲームはいわゆるカラーパレットもの。画面の上にある爆薬の色とおなじになるよう、赤、緑、青の3種類の薬をフラスコで調合する。プレイヤー1はキーボード、プレイヤー2はジョイスティックのそれぞれ左(赤)、上(緑)、右(青)で薬を加えていく。加えすぎた場合は最初からやりなおし(カーソルキーの下)。みごと色がおなじになれば爆薬は完成、相手のフラスコは音をたてて消滅する。　(郎太)

画面の上にあるフラスコの色が手本。左下がプレイヤー1、右下がプレイヤー2だ

2人ともかなり近い色になってきた。はたしてどちらが勝利するのか

プレイヤー2の薬が画面上の手本と、ぴったりおなじになり、ついに爆薬が完成。プレイヤー1はあわれ消滅……

跳ねるボールに、魂をこめて
球魂 たまだましい

MSX MSX2/2+RAM8K
※ターボRは標準モードで
by 水道
▶解説は55ページ

よっぽどのひねくれものか、国語ギライの人間でない限り、このゲームタイトル、フリガナなしでは「きゅうこん」と呼ぶこと間違いなし。ファンダムでは、奇抜なネーミングで採用をもぎ取った例も少なくはないが、このゲームに関しては、いまだに「きゅうこん」と思いこんでる編集者もいることだし、例外といえそう。

まずはレベルの入力。レベルは2から12までの間で選択し、12がいちばんむずかしい。

基本ルールは、画面に表示された複数のボールのなかからひとつが落ちてくるので、これを画面下のパッドで跳ね返す。ボールの落ちてくる順番は色によって決まっているので、その順番を覚えておくとラク。また、パッドに当てた位置によって跳ね返る角度や高さが変わる。ボールが頂点に達すると静止し、別のボールが落ちてくるので、これも跳ね返す。つまり、これを繰り返すのだ。スコアが高くなるとレベルがあがり、ボールの数は増えていく。

1度でもボールを落とすとゲームオーバー。リプレイはスペースキー。　(シゲル)

レベル5なのでボールも5つ。ボールは出現した順番で、落ちてくる

オッと、パッドの端でボールを跳ね返したので、変な角度がついてしまった

ポンポンやっているうちに、レベルがあがり、ボールも増えた。え～と、次は……

ああ、カン違い。途中で気づいたのはいいんだけどね。間に合いませんでした……

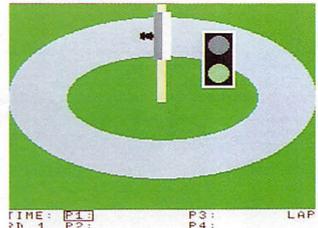
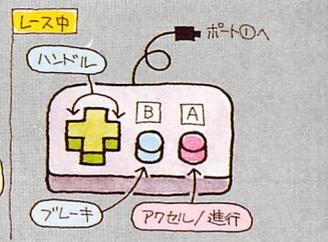
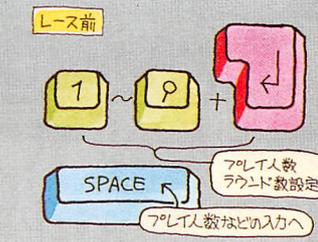
ドイツ生まれの激走ゲーム TIME-RACE タイム・レース

MSX2/2+VRAM64K
by MP

※FM音源が必要です

▶解説は56ページ

これはファンダム史上初の海外からのゲーム。作者のMPは、ドイツ人なのだ。でもタイトルは英語。日本人が英語のタイトルをつけるときとおなじような感覚で外国の人もつけるのだろうか？　不思議だ。

ゲームの内容はタイトルどおりのレースゲーム。タイトルのあとに、プレイヤー数とラウンド数を入力する。プレイヤーは4人まで。ただし同時に走るのではなく、4人が交代で走ることになる。これはこれで奥ゆかしさがあっていいかもしれない。ラウンド数は全部で16。指定ラウンドまででゲーム終了となる。全ラウンドを遊ぶと、1人あたり20分くらいかかるので、時間がないときは途中のラウンドまでで切り上げることもできるというわけだ。各ステージでは、サーキットを4周してタイムを競う。全員が走り終わったところで周回ごとのラップタイムと合計タイムの一覧が表示され、全ラウンド終了時には、全ラウンドの合計タイムが表示される。

（お）

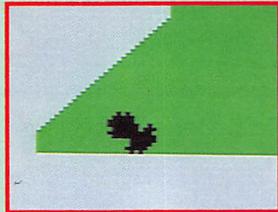
🅞タイトル画面はこんな感じ。カタカナの「タイム・レース」の文字がイカす

🅞スタート前には、シグナルが点灯する。赤→緑となったらスタート

LAP	PL 1	PL 2	PL 3	PL 4
1	0:10	0:10	0: 9	0: 9
2	0:20	0:22	0:19	0:24
3	0:30	0:31	0:28	0:34
4	0:40	0:40	0:37	0:43
TOTAL	0:40	0:40	0:37	0:43

🅞ラウンド終了後にはこうしてタイムの一覧が表示される

スタート／ゴール

灰色のスタートから白のゴールまでを1周として、このコースを4周する。実はコースの途中でUターンして逆走してしまうことも可能なのだが、スタートについたところで跳ね返されてしまう。ルール違反なのだから当然。

🅞このようなヘアピンカーブでは、コースどおりに走らずダートをつっきってショートカットしてしまうという手もある

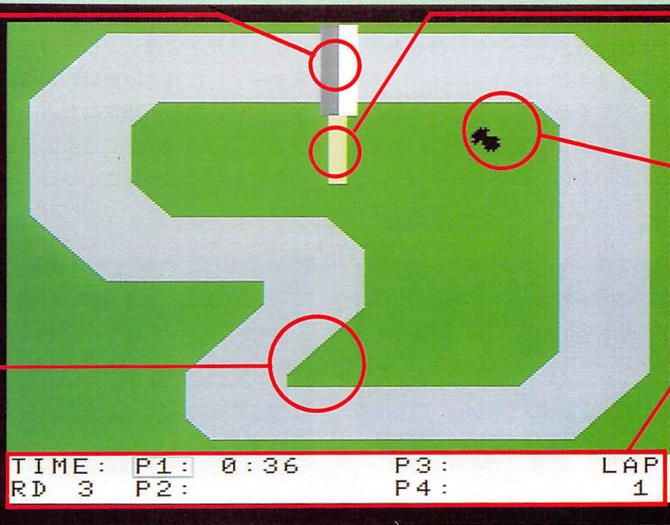
カベ

黄色いカベに車がぶつかると跳ね返されてしまう。普通にコースを走っていれば、ぶつかる心配はないだろう。

ダート&自車

ダートに入ってしまうと、スピードが大幅にダウンしてしまう。片輪がはいっただけでもダメなので要注意。自車はツヤ消し黒。

タイム

「P1」〜「P4」は、4人のプレイヤーのタイムをそれぞれ表示、「LAP」はいまの周回数、「RD」はいまのラウンド数を示す。だからといって、見ながら走っているとコースアウトしてしまう。ちなみにこれはラウンド3。

ほかのコースをダイジェストで紹介

ROUND 5

🅞3連続のヘアピンのライン取りが重要になる。カベにも注意

ROUND 6

🅞このギザギザの連続カーブをどう走るかが問題だ

ROUND 13

🅞微妙にウネウネした道がいやらしい。何度も走って感覚をつかもう

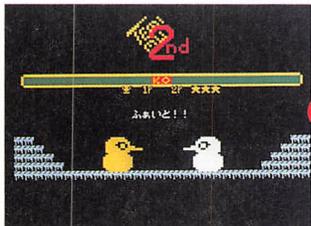
ROUND 15

🅞X字のへんなコース。ていねいに走ればとくに怖いことはないだろう

激闘！ 手見無(てみむ)の戦い、ふたたび
TEMIMU 2nd テミム・セカンド

MSX MSX2/2+RAM16K ※ターボRは標準モードで

by ゆうくん SOFT

▶解説は56ページ

↑相手の体力をゼロにすれば、勝ち星ひとつ。5勝でカップが表示される。

↑Bボタンでジャンプができる。ジャンプ中も技をしかけることができるのだ

↑間合いに入ったと思ったらAボタン。みごとにフランケンシュタイナーがきまった！

↓相手をコーナーに追い詰めた状態でのみ繰り出せる超大技。ダメージは8と大きいので、一発逆転も可能。これは狙うしかない！

F沢：全国1千万人のテミムファンのみなさんこんばんは。本日は先に43本とったほうが勝者のデスマッチ。なお実況は私(わたくし)F沢、解説は大鉄さんでお送りします。どうですか大鉄さん、選手の調子は？

大鉄：そうですねぇ、前作に比べてふた回りは大きくなってますよ。対COM戦で十分経験をつんでますねこれは。

F沢：そうですレベルは5段階。1が1番強いのです。さて両選手おたがい間合いをはかります。

大鉄：前作同様、間合いを取らないと技が出せませんからね、慎重ですよ。

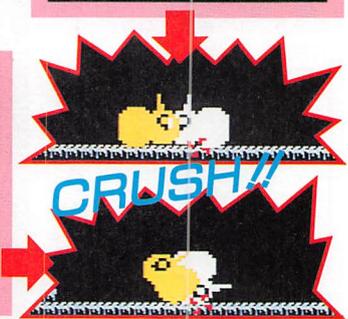
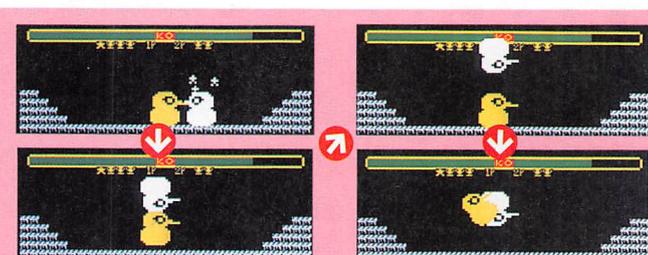
F沢：おっとぉ／ 黄テミムのタイガードライバー／

大鉄：いや、白テミムが着地の瞬間、Aボタンで受け身をとってますよ。

F沢：そうです、受け身を取ればダメージはゼロ。そういってるあいだに、白テミムがジャンプからフランケンシュタイナー／ 黄テミムが気絶だ／

大鉄：これはチャンスです。気絶中はダメージ2倍、しかも必殺技が使えますよ。

F沢：出た〜ッ／ 必殺マッスルリベンジャー／ これは決まったか？ いや、黄テミムもコーナー際から雪崩(なだれ)式ブレインバスター／ これで勝負はわからな〜い／ おっと残念ながら、放送終了の時間がきてしまいました。それではみなさんサヨウナラ。 (シゲル)

→相手が気絶中、正面から技を仕掛ける。空中で頭突きをくらわせて、パイルドライバーに斬って落とす。気絶中はダメージ2倍なので6×2＝12ダメージ！

まだある荒技の数々

前作では3種類だった技が、2ndでは10種類に増えて大きくパワーアップ！ なお、技の説明の最後にあるカッコ内の数字は相手に与えるダメージを示します。

技	説明
ダブルアームスープレックス	おたがいにジャンプしていない状態から出す技。もっとも遠い間合いで決まるかわりに、与えられるダメージは最小 (1)
タイガードライバー	おたがいにジャンプしていない状態から出す技。ダブルアームスープレックスよりも近い間合いが必要なぶん、ダメージは大きくなる (2)
フランケンシュタイナー	自分がジャンプ中、地上の相手と向き合っている状態から繰り出す技。タテの間合いも必要なので与えられるダメージはさらに大きくなる (3)
ブルドッキングヘッドロック	ジャンプ中のテミムは向きを変えることができない。この技は地上にいる相手を跳び越えて、背中を見せている状態から繰り出せる (3)
DDT	フランケンシュタイナーとは逆の立場で出す技。ジャンプ中の相手を正面からつかまえて、脳天をリングに叩きつけるのだ (4)
オクラハマスタンピート	自分を跳び越えようとした相手をつかまえて叩きつける。技が成立しないのは、おたがいジャンプ中のときだけ (4)
バックドロップ	ジャンプから着地したときに一瞬スキができる。そのスキをついて背後から抱えこんで投げる。ねらって決めるには、やや難度が高いかも (6)
ジャンボホイップ	気絶時のみ成立するもうひとつの技。違いは、背後から仕掛けること。見かけは地味だが破壊力はマッスルリベンジャーと変わらない (12)

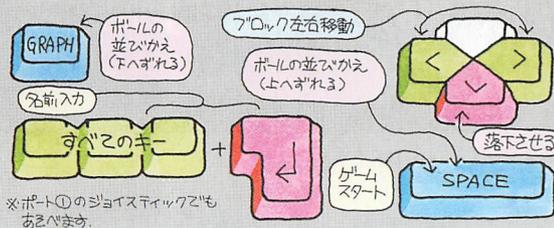
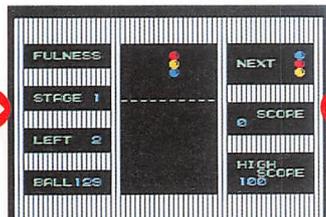
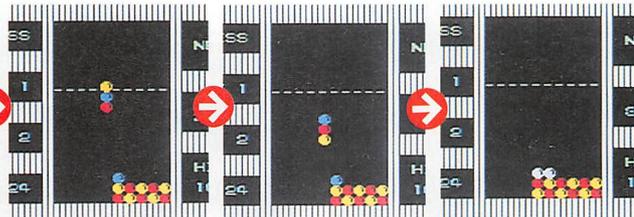
消しすぎ禁物、積みあげパズル

FULNESS フルネス

MSX MSX2/2+ RAM16K

※ターボRは標準モードで

by PIGGY BANK

▶解説は61ページ

初期のハイスコア所持者名「ANONYMITY」は無名、匿名（とくめい）という意味だ

ステージ１で落ちてくるブロックは130個。その数でクリアしなくてはならない

上から黄・青・赤に並んでるボールをスペースキーで上方向にずらして並べかえて落とす。すると、青ボールが横に並んだので消える

50個のブロックを使ってここまで積み上げた。クリアまでもう少し。しかし、このゲームはちょっとしたミスで大きな連鎖が始まり、とりかえしのつかないことになるので注意

ミスで連鎖発生！ 数歩クリアから遠のいてしまったが、まだまだ回復できる

57個のブロックを使ってステージ１をクリア。スコアが低いのはうまく積んだ証拠だろう

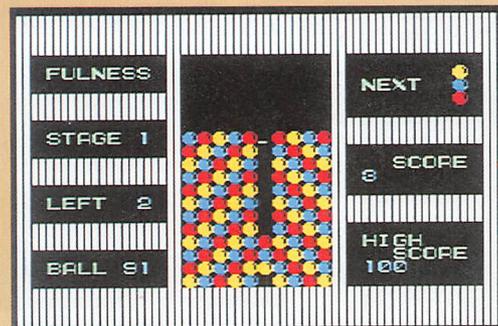
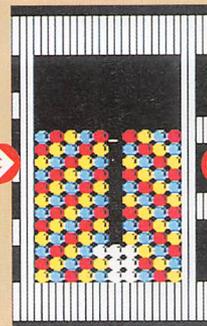
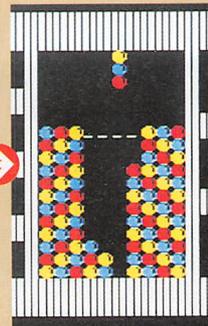
ここを読まないで遊び始め、「『FULNESS』で遊んでいてゲームオーバーじゃないはずなのに、ゲームオーバーになってしまうんですけど、付録ディスクの故障ですか？」みたいな質問電話をかけてこないように。このゲームはテトリスとちがってブロックを消さないで積むことを目的としたパズルゲームなのだから。

ゲームスタートすると上からブロック（赤、青、黄色の3個のボールが縦に並んだもの）が落ちてくる。ブロックを積んだときに、縦、横におなじ色のボールが2個以上並ぶと、並んだボールは消えてしまう。うまくボールを消さないように、すべての列が点線を越すまでブロックを積めばステージクリア。クリアするごとに落ちてくるブロックが減っていく。また、「BALL」（落ちてくるブロックの残数を表す）が0になるか、ブロックが出現するところまで積まれると「LEFT」が1減り、0未満になるとゲームオーバーだ。

得点は（一度に消した同色のボール数－1）×（ステージ数）で計算される。もし、ステージ2で一度に赤ペア、青ペアでボールを消すと（1＋1）×2＝4点となる。ハイスコアを出せばネームエントリーできるぞ。（ち）

スリルのある積み方

落ちてくるブロックは、青・赤・黄と青・黄・赤でボールが並ぶ2パターンしかない。並べ替えができるので青・赤・黄と赤・黄・青はおなじなのだ。そこでパターンごとに分けて左右から積み始めると、下の連続写真（1番目の写真）のように積み上がった。こうして見ると、ほとんどこのステージをクリアしたような気になるが、最後の1列を無事に積むことができない。どうしてもどちらかのパターンで積んであるブロックを消すことになり、連続写真のように悲惨な結果になってしまった。

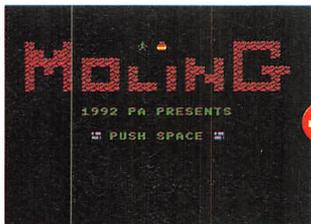
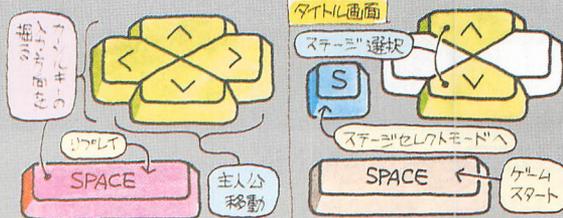
いろいろ試してみたが、なかなかうまい積み方を発見することができなかった。もっとかんたんで、1個もボールを消さないでクリアする積み方はないだろうか？

ちょっとミスすれば、あっという間にすべて消えてしまう積み方で、ここまで積んだ。あと1列、積めればいいのだが……

おっ、なんか大連鎖がはじまりそう。かんべんしてくれ

結局、2列ぶんのブロックが消失。スリルがあるぜ

掘って、集めて、脱出せよ！

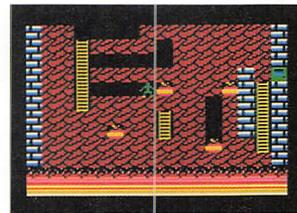
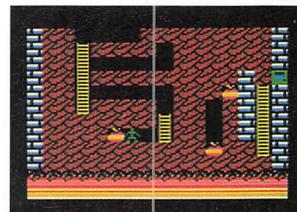
MOLING モーリング

MSX MSX2/2+RAM32K ※ターボRは標準モードで

by PA

▶解説は59ページ

⬆タイトル画面。ここで「S」を押すとステージセレクトができる。ステージは全部で10

⬆下には火が燃えさかっている。落ちてしまわないよう十分気をつけよう

⬆ゲームスタート。まず下に移動してから左に進む

⬆右の金袋を取った勢いでそのまま進みがちだが、ちょっとガマン

⬆左下のほうを先に取らないと扉にたどりつけないぞ

⬆右側に行くにはまわり道しなくてはならない

⬆なんとか全部の金袋を集めることができた。あとは扉に入るだけ

　主人公をあやつり、地底を探険するパズルゲーム『MOLING』。このゲームの目的は、穴を掘ってすべての“金袋”を集め、扉から脱出すること。見かけはシンプルだが内容はかなりハード。心して挑んでほしい。

■ザックザック掘ろう

　主人公は左右に移動するだけで、ジャンプもできない。ただし、はしごのある場所は上下にも移動可能。主人公のまわりに土がある場合、スペースキーを押しながらカーソルキーを押すと、その方向の土を掘ることができる。

■計画的に進め！

　主人公は金袋や扉の上に乗ることができるが、これを利用して進んでいかないとクリアできない場合もある。それから、ただやみくもに突進してはダメ。あとのことを考えずに掘っていくと、戻るルートを見失ってしまう。進行ルートをよく確認しておくことが必要だ。

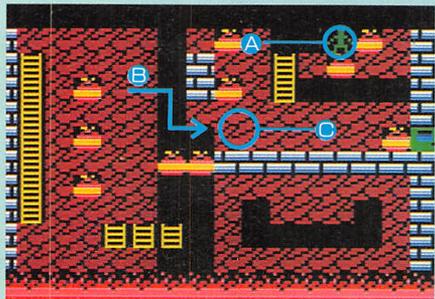
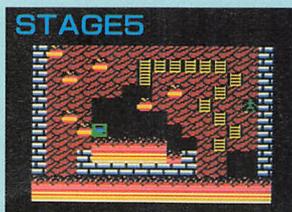
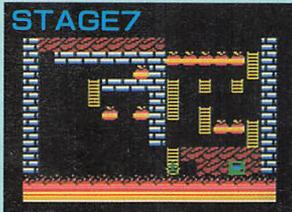
　なお、この『MOLING』は、ステージセレクトをしてからゲームを開始すると、全ステージクリアしても「BAD END」となる。真のエンディングにたどりつくには、ステージ1からプレイしなくてはならない。

（郎太）

ゲームアドバイス＆ステージ紹介

　このゲームを攻略するにあたってのポイントを説明しよう。

　まず最初に、金袋や扉は通路としてうまく利用しなければならないということ。たとえば、下の画面写真のⒶのところを見ると金袋が2つならんでいるが、左側の金袋の上に乗らないと右側の金袋は取ることができないのだ。金袋をとる順番はよく考えよう。

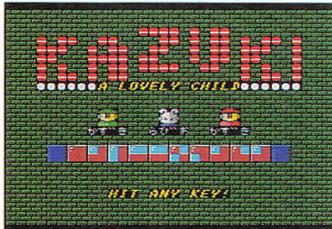
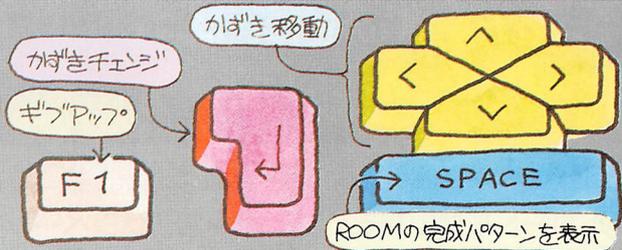
　そしてもうひとつは、主人公の進行ルートについて。再度左下の画面写真をよく見てほしい。主人公が画面の右側から左側に移動したあと、戻ろうとしてもそのままでは不可能なことがわかると思う。しかし、Ⓒのあたりをまえもって削っておけば、Ⓑのようなルートで移動可能になるのだ。このように、あらかじめ通路をつくっておかないといけない場合もあるので注意してほしい。

⬆ステージ4。なかなか攻略しがいのあるステージだ

⬆いったん左下に行くと戻れなくなるので、中央の2つの金袋を先に取ろう。空間にある金袋を取るときは火に落ちないよう注意

⬆右上、右下の金袋はまず上を通り、取るのはあとまわし。ちなみに、右上にならんでいる金袋は左から順に取っていくのだ

変身少年の絵あわせゲーム

KAZUKIくんゲーム

MSX MSX2/2+RAM16K
※ターボRは標準モードで

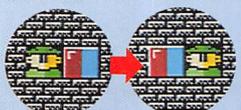
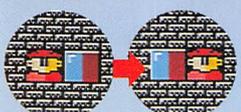
by まえちこ

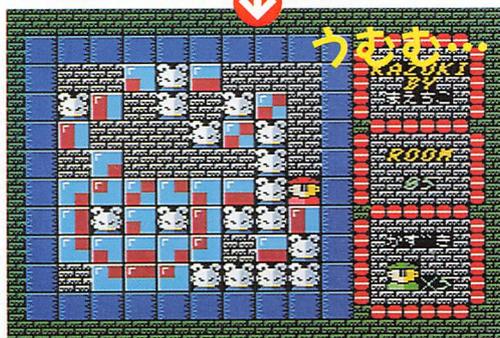
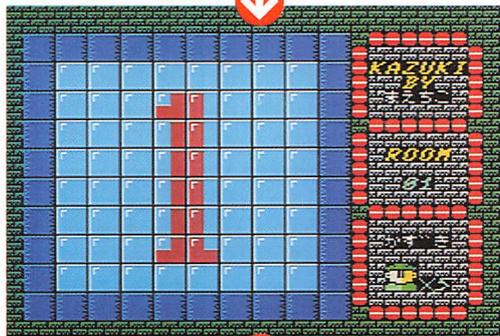
▶解説は61ページ

⊖登場キャラ勢ぞろいのタイトル画面。みんなカワイイぞ

ファンダムではめずらしい女性投稿者。しかも採用となると本当に久しぶりだ。でも、このKAZUKIくんて誰？ ふとそんな疑問が脳裏をかすめた。さっそく作者に電話取材を敢行。結果、KAZUKIくんは作者の甥っ子ということが判明。前からKAZUKIくんをモデルにゲームを作ってみたかったんだって。

さてゲームの内容は、性格の違う2人のKAZUKIくんを切りかえ、ROOM上に散らばっているブロックを組み合わせ、目的のパターンを作るとそのROOMはクリア。スペースキーで目的のパターンはいつでも見ることができる。

クリアできずにモタモタしていると「らびお」が出現、らびおは障害物なのでブロックを置くことができなくなる。どうしてもクリアできないときは、F1キーでギブアップしかない。ギブアップするとKAZUKIくんの残り数が減り、ゼロになるとゲームオーバーだ。(シゲル)

2人のKAZUKIくん、ハイ

⊖移動先にブロックがあると、そのブロックとKAZUKIくんの位置が入れかわる

赤のKAZUKIくん

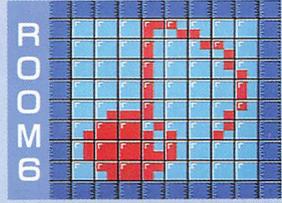
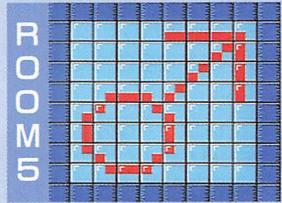
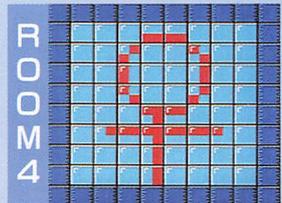
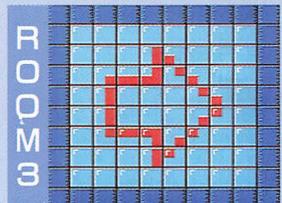
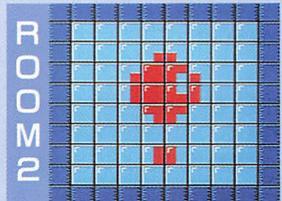
⊖ブロックもらびおもすりぬけ、先の空間に移動することができるのは赤KAZUKIくん

⊖このままだと、どんなパターンを作ればいいのかわからない。とにかくスペースキーを押そう

⊖目的のパターンが表示される。フムフム、「I」を作ればいいんだな

⊖完成！ ROOM1だけあってまだまだカンタン。この調子で先のROOMへGO！

⊖おっと、らびおにジャマされて、ブロックが移動できないぞ。これはギブアップしかない

ROOM2～6を下見してみよう

ROOMは全部で18と多い。しかも、ブロックの配置はランダムで変わるので、同じ手順でクリアすることなどはできない。そこで、ROOM2からROOM6までの完成パターンをここに紹介。攻略の参考にしてね。

「失われた記憶」の正体とは？

失われた記憶

MSX2/2+VRAM128
※ターボRは標準モードで

by ロートルダムの怪人

▶解説は61ページ

SCREEN5で描かれたタイトル画面。イベントがらみのグラフィックも何点か用意

勇者えむはんの日記より。

地の月、17日

天から降ってきた巨大な火の玉が、闇夜を紅く染め、大地をゆるがしたあの日以来、どこからともなく現れたモンスターが人々を襲いはじめた。この真相を確かめようと僧侶の「かっちん」、魔法使いの「さっと」と旅立ち、すでに数日が経過した。

『失われた記憶』はシナリオを重視したRPG。幾多の試練を乗り越え、勇者の一行は旅をつづける。RPGに手慣れたプレイヤーなら、すぐゲームの世界になじめるだろう。たとえ、初心者でもアイテム（アイテムを使う）、装備（武器、防具を装備する）、ステータス（キャラの能力値を見る。「けいけん％」は次のレベルアップに必要な経験値をパーセント表示したもの）などのコマンドが理解できればだいじょうぶ。

とりあえず、人と話がしたい、宝箱をあけたい、コマンドメニューを開きたいときはAボタン。基本操作すべてがAボタンでまかなえる親切設計がうれしい。では、勇者えむはんの日記を続けることにしよう。

地の月、30日

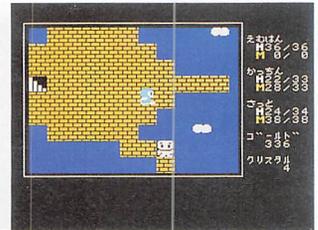
今日、砂漠に隠された街オアシスの東にあるみはらしの塔を探索。以前、手に入れた風のマントが、ここで役に立つらしい。だが、そのような場所はどこにも見当たらない。「さっと」の受けたダメージが大きく、今日はもう探索を断念する。そういえば塔にいた男が「すりぬけられる壁がどうの……」といっていたのを思い出した。明日また探索することにしよう。

このゲームの攻略は、
①人の話はよく聞く
②あやしげな場所は調べる
の2つ。まあ、このへんはRPGの定石といえば、それまでなんだけどね。

風の月、2日

重い足取りで、アラスの街へとたどりついた。みはらしの塔から東の大陸に渡ったときに、魔法のカギを落としてしまったのだ。途方にくれても、情報だけは集めていると、ここから南にある試練の塔にいけばどうにかなるという。さっそく、装備を整えアラスの街を後にした。

試練の塔を抜ければ、ゲームはいよいよ後半。エンディングで謎が明らかに……。（シゲル）

砂漠のなかにあるあやしげな平地。こんな場所を見つけたら、いちどは行ってみよう

ここは試練の塔の最上階。この場所であることを繰り返すことになる

ナニはなくともお店にGO！

他のRPGでいうところの宿屋になったり、教会になったりと、このゲームのお店は非常にコンビニエンスな存在なのだ。

■お店コマンドの説明

●ぶき……武器・防具を購入する。当然、街によって売っている品物は違うし、キャラによっては装備できないものもある。購入前にセーブしておくと無難。

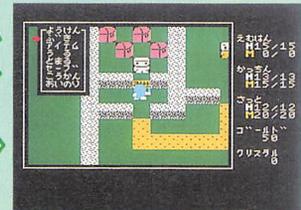
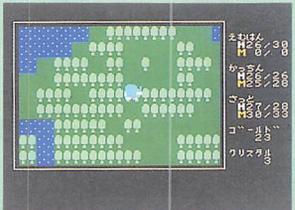
●アイテム……薬草や飲み薬など、冒険に役立つアイテムを購入する。

●うる……いらなくなった武器やアイテムを買い取ってもらう。売値は買値の3分の1と低め。非売品は売れない。

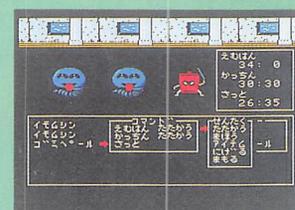
●とまる……泊まるとパーティ全員のHP、MPが全回復する。

●セーブ……冒険の経過を保存。なお、ゲームデータはフロッピィディスクに3か所まで保存することができる。

●こうかん……集めたクリスタル4個で特殊アイテムと交換する。

●おいのり……戦闘で死んだ仲間を生き返らせる。

「みせ」の看板が目印。目立つのですぐにわかるはずだ

一本杉に隠されているクリスタル。4つ集めたら、すぐにお店へ直行！

戦闘はカウントダウンだ

このRPGのもうひとつのウリがタイムカウントダウン・バトルシステム。これは、戦闘時のコマンド入力待ちのとき、それぞれのコマンド決定までの消費時間を、各キャラのすばやさのパラメータ値から差し引いた値がコマンド実行タイム値とし、戦闘では敵味方を含めこのコマンド実行タイム値の大きい順にコマンドが実行されるのだ。コマンド入力にもたついて、コマンド実行タイム値が0以下になると、何もしなかったことになり、そのターンは1回休み。また、コマンドをキャンセルすると、再度入力するまでの時間が消費時間に加算されるので、コマンドキャンセルは好ましくない。判断力と正確さがもとめられる戦闘は緊張感みなぎることまちがいなしだ。

文字どおり、モンスターと遭遇した時点から戦いは始まっている。気をぬくな！

●魔法一覧

名　前	MP	効　　果
ヘルサー	2	仲間１人のHPを15回復
イレース	3	死亡以外のステータス異常の回復
ヘルサス	4	仲間１人のHPを30回復
リバイヴ	5	死亡した仲間の蘇生
ヘルサラス	6	全員のHPを20回復
ファイア	2	火炎で敵一匹を攻撃
サンダー	2	電撃で敵一匹を攻撃
フリーズ	3	氷雪で敵一匹を攻撃
バイラス	3	微生物で敵１匹のHPを徐々に奪う
ファイラス	4	火炎で全ての敵に攻撃
サンダラス	4	攻撃で全ての敵に攻撃
フリザラス	5	氷雪で全ての敵に攻撃

●アイテム一覧

名　前	効　　果
薬草	仲間１人のHPを20回復
薬草エキス	仲間１人のHPを40回復
飲み薬	死亡以外のステータス異常を回復
ハヤテの水	戦闘中に使うとすばやさが一時的にアップ
力もち	戦闘中に使うと腕力が一時的にアップ
力のタネ	使うと腕力が１～2アップ
スタミナのタネ	使うと体力が１～2アップ
すばやさのタネ	使うとすばやさが１～2アップ
薬草のタネ	使うと最大HPが１～2アップ
ミスラル石	ある武器の材料になる
リュウの化石	あるアイテムと交換ができる
魔法のカギ	街のトビラを開けることができる
兄の手紙	カナツールの住人から預かる
風のマント	風の塔の科学者からもらえる。効果は……？
精なる守り	装備すると特殊攻撃を回避する確率が高くなる
ハヤテの靴	装備すると、すばやさが10アップする
精なるオーラ	装備すると直接攻撃を受けたときのダメージが軽減

●武器・防具一覧

名　前	価格	名　前	価格
精なるナイフ	20	鎖かたびら	30
銅の剣	40	鋼のよろい	50
くさりがま	80	魔法のよろい	120
鉄のやり	120	精なるクロス	150
魔法のつえ	160	皮の盾	10
鋼の剣	200	銅の盾	30
ゾンビキラー	250	鋼の盾	50
？？？	非売品	皮のぼうし	10
布の服	6	鉄かぶと	40
皮の服	10	鉄仮面	70

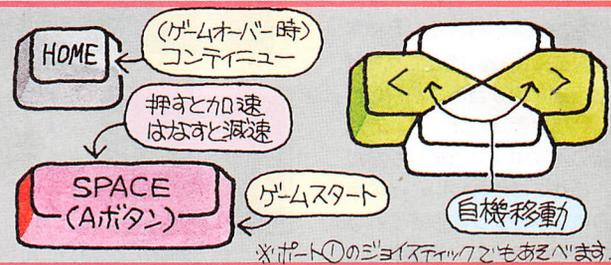
（注）このリストは作者からの資料をもとに作成したものです

宇宙時代の通学事情も今と変わらない
ASTEROID2 アステロイド・ツー

MSX2/2+VRAM64K　※ターボRは標準モードで

by 京田純一

▶解説は56ページ

ASTEROID.FD8／21画面＋一行　AST2 I ZB.OBJ／マシン語ファイル

■ストーリー

あさ8時6分、あわててオレはとび起きた。

「やっべー／　また遅刻だぜ」。スクールシップに乗り遅れてしまった。始業まで24分。こうなったら、近道をつかうしかない。自家用ロケットに乗りこんだオレは、危険を承知でアステロイドベルトを突っ切っていくことにした。

■遊び方

タイトル画面が表示されたらスペースキー（ジョイスティックで遊びたいときはトリガーA）を押してゲームスタート。

ゲームが始まると隕石がせまってくるので、これをよけつつ、画面右のＴＩＭＥがゼロになる前に、学校につかないといけない。画面の「ＤＩＳＴ.」は、学校までの道のりを示している。自機のスピードは6段階。スペースキーを押し続けると加速、離すと減速。加速しないと、とても時間内に学校にはつかないが、隕石に衝突したときのダメージも大きい。ダメージ回復のアイテムもあるので逃さず取っていきたい。

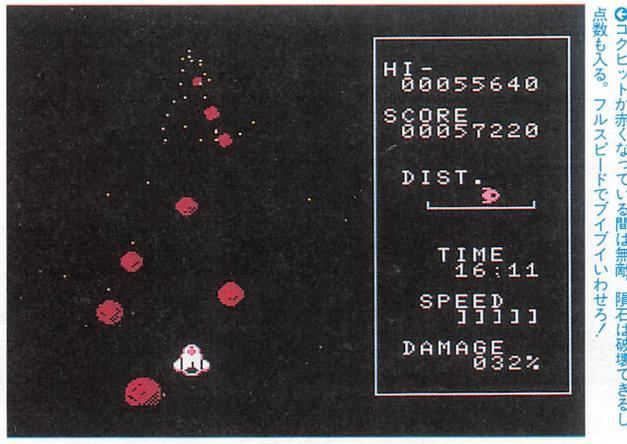
全6ステージ、ステージが進むと隕石が増えていく。時間切れか、ダメージが100%になるとゲームオーバー。ゲームオーバー画面でHOMEキーを押すとコンティニューも可能。ただし、ゲーム再開直後に、隕石の大群がおそってくるので注意。（シゲル）

青ピー

❸青ピーはダメージを20%回復。赤ピーに比べると出現率は高い

赤ピー

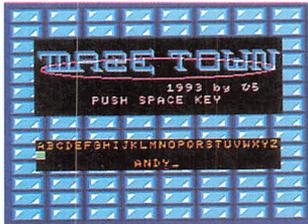
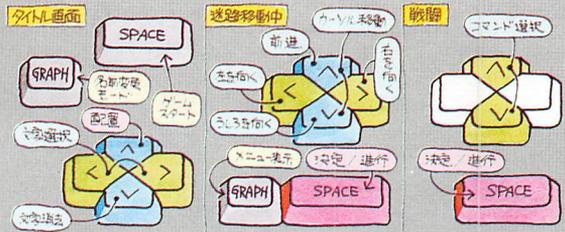
❸赤ピーは一定時間無敵。隕石と間違えやすいので、取り逃すことも多いかも

❸コクピットが赤くなっている間は無敵。隕石は破壊できるし、点数も入る。フルスピードでブイブイいわせろ！

迷路のなかを上へ下へ駆けめぐるRPG

MAZE TOWN メイズ・タウン

MSX MSX2/2+ RAM32K ※ターボRは標準モードで

by ひろ

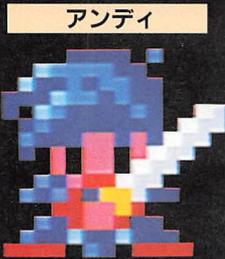
▶解説は61ページ

↑読みこんでしばらく待ってゲームスタート。ここで主人公の名前を設定できる

旅からもどってきたアンディが見たものは、モンスターに占拠された街が迷路に改造されてしまった"迷路の街"。そして、仲間が迷路の塔に捕らわれていることを知り、助けに向かうのだった……というストーリーで、ゲームは地上5階建ての迷路の塔のなかに捕らわれている仲間を次々に救出し、最後に女神様を助け出すのが目的のRPGだ。

だいたい迷路と聞くと、方向音痴の人は頭が痛くなりがちだが、これにはうれしいことに自動的にマッピングをしてくれる機能が付いている。移動中のときにGRAPHキーを押すとメニューが表示され、そこで「ちずみたい」のコマンドを選択すれば、いままで通った通路と自分の現在位置、現在向いている方向を表示してくれる。

あちこち歩き回っていると突然モンスターが襲ってきてコマンド式の戦闘モードに入る。戦いに勝利すると経験値やお金、たまに体力回復のくすりが手に入る。モンスターとの戦闘から逃げ出した場合、主人公はそのフロアに昇った(降りた)ときのスタート地点、またはいちばん最後に触ったはしごのところに戻ってしまうので注意しよう。また、戦闘でダメージを受けHP(体力)が0になるとゲームオーバー。残念ながらセーブ機能はない(コンティニューはある)ので、なるべく勝ち目のない勝負はしないことだ。　(ち)

登場人物&モンスター紹介

女神様を救出するまでに味方として、敵として出会うキャラクタのみなさん(一部除く)を紹介。どこで会えるか楽しみだ。

アンディ
↑このゲームの主人公でアンナのお兄さん。自慢の剣術でモンスターをたおす

ハンス
↑主人公の友人で冒険家。いろいろ役立つ情報がもらえる

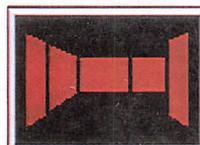
ジョカ
←あるものを破り、先にすすむために対決するモンスター

アンナ
→主人公の妹で魔法使い。救出後はいっしょに戦うようになる

ちゃーしゅー
←フロア2から登場してくるモンスター

町長さん
←迷路に変えられてしまった町の町長さん。大切な情報を聞く

えすかるるご
←少々手強いモンスター。でもアンナと2人で戦えば怖くない

魔王の騎士
←アンナ救出の前に立ちはだかる強敵。体力を全快させて戦いにいどめ

←壁の色はフロアごとにちがう。壁の色で何階かわからない場合は、地図を見よう。

↑左上に迷路を表示。モンスターやはしごもここに表示される。その下にメニューやメッセージなどが表示され、ここでコマンド入力を行う。地図もここに表示される。その横にあるのが主人公のステータス。ランク(RNK：最高12)、体力(H．P)、攻撃力(STR)、防御力(DEF)、経験値(EXP)、くすりを持っている数(最高12)、所持金などがわかる

↑塔のなかにはくすり屋と宿屋の2種類の店がある。宿屋は上にいくほど宿泊費が高い

←コマンド式戦闘モードに突入。あぶないときはくすりを使って体力を回復させる。アンナは勝手に戦ってくれる

地図を見る

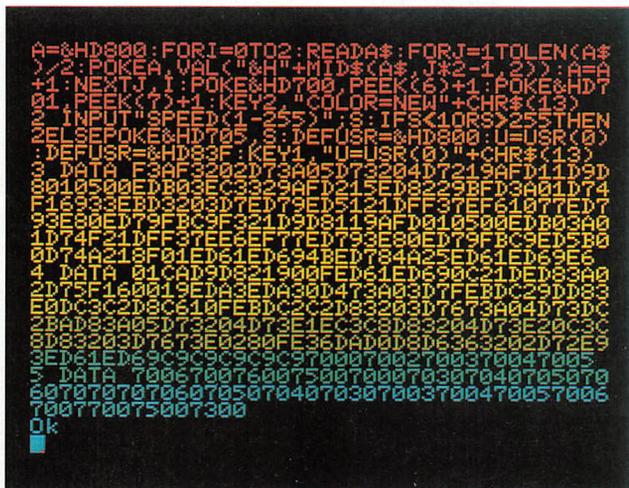
←フロア階数(F)、自分の座標(X、Y)と通ったところがわかる地図を表示。赤い所が現在位置。水色は向いてる方向を示す

画面に映しだされる虹のストライプ

虹色ディスプレイ

MSX 2/2+VRAM64K　※ターボRは標準モードで

by OCT1772

▶解説は52ページ

⬆画面を虹色に染め上げる7色（なないろ）が下方向へとスクロールする。なおプログラムは、ワークエリアに常駐している

近頃ファンダムでは、観賞プログラムが静かなブームのよう。今回も2本採用され、ブームに拍車をかけそうだ。

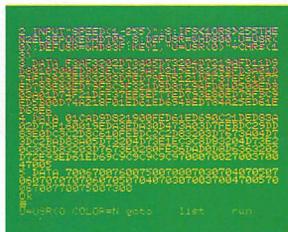
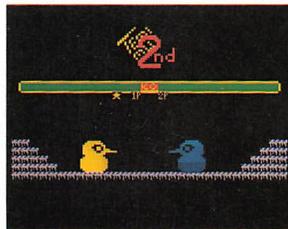
最初に登場するのは、『虹色ディスプレイ』。表示された文字キャラクタが、赤・オレンジ・黄・緑・青・藍（あい）・紫と7色のストライプを映しだす。個人的には赤のラインが深い青に変わるあたり、不思議とさわやかな感じがして好き。

テクニック的には、走査線がどうのこうのと、プログラムに縁がないとどうもチンプンカンプンだが、それでも覚えて欲しいことが3つほどある。

①RUNすると、虹のスクロールスピードを聞いてくるので数値を入力してリターン（数値が大きいほどスピードが遅い）。5ぐらいが適当。

②実行後にF2キーを押すと、画面の背景色を変えることができる。

③虹色効果を途中でとめたいときは、最初にF1キーを押して、そのあとにF2キーを押す。

虹色効果中に文字を入力したり、ほかのプログラムを起動することもできる。とくにファンダムゲームを起動させると、変に新鮮で気持ちいい（ただしマシン語使用のものは暴走の可能性がある）。表現技法としても参考になりそうな作品だ。　（シゲル）

⬆F2キーで背景色を変えてみる。いろいろ試して、好きな色にするといいだろう

⬆ためしに「TEMIMU 2nd」を起動。右のキャラがシマシマになってヘン

磨きぬかれたボールたちの華麗な競演

BALLS2　ボールズ・ツー

MSX 2+以降

by 中村英雄

▶解説は58ページ

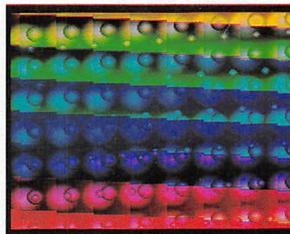
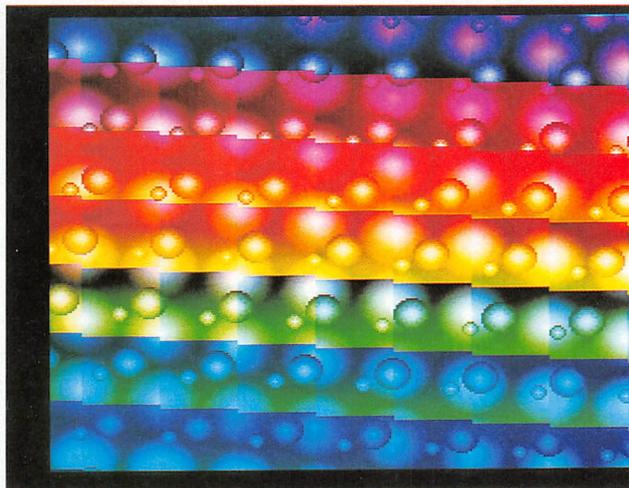
⬆プログラム起動時の設定画面。テレビのカラーコードチェックを思わせる

さて、観賞プログラムの2本目は『BALLS2』。作者の中村英雄はAVフォーラムの常連なだけに、観賞プログラムはお手のものといえそう。

プログラムを起動させると、最初に画面設定をおこなう。バックの一部や、タイトルの色がつぎつぎと変化し、この設定画面だけでも観賞プログラムとして立派に通用しそう。

あらわれては消えていく無数のボールと、何色ものあざやかなストライプが画面を交錯する。大、中、小3種類のボールは、ときには無機質に、ときにはあたたかみを持ったりと複雑な表情をのぞかせる。この作品を綺（き）麗（れい）のひとことで片づけるのはかんたん。でも、それだけではない何かがあり、そう、夢見心地というか不思議なからくりを見ているような気分にさせられる。

なお、ボールの運動はプログラムを起動するたびにランダムで変わる。風が吹いていたり、雪が降っているように見えたりと飽きることがない。

ためしにLISTでプログラムをのぞいてみると、ボールのかわりに複雑な計算式がとびかっている。これだけ見ると、とても観賞プログラムとは思えない。プログラムの妙というか、奥の深さにあらためて感心させられてしまった。　（シゲル）

⬆2＋で起動すると、画面設定にやや時間がかかる。でも美しさは変わらない

⬆スクロール機能と自然画モードの色の多さをフルに活用。思わず画面に吸い込まれそうになってしまう

【BALLS2を楽しむときの注意】「BALLS2」はMSX2＋以降となっていますが、付録ディスクからはターボRでないと起動できません。MSX2＋で起動させる方法については、本紙110ページを参照してください。

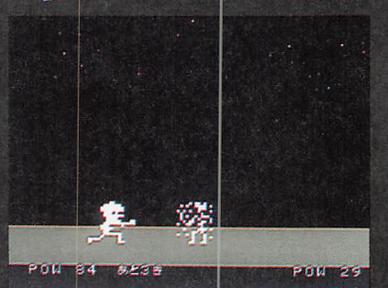
ファンダム 次号予告 & OTHERS

次号予告とあっても、このなかで10－11月号に採用が確定している作品は1作もない。ゲーム進行に問題があったり、著作権関係で問題があったり、操作性に問題があったりと、ちょっと目をつぶって採用するわけにはいかないので、こんな形で彼らにエールを贈ることにした。ガンバレ！

Exa=valley

UNO

ちていたんけん

よさくの夢

ザ・ドツキ

『Exa＝valley』に期待大！

『UNO』と『Exa＝valley』は今回の選考会で1位、2位の高得点をマークした作品であるが、どちらもそれぞれに問題があった。『UNO』の場合、著作権関係の問題があるため本誌採用は実現できそうもない。『Exa＝valley』は選考会後何人かでプレイしてみたところ、バグなどはなかったが、ゲームの進行に不満を感じるところがあったため、作者に問い合わせてみることにした。その結果によって、この作品は次号の目玉作品になるかもしれない。

●『Exa＝valley』：作者は新田治郎。2月号の「ちえ熱の選考会レポート」で紹介した、あのディスク3枚組みのアドベンチャーゲーム『宇宙奇譚(きたん)3・6・7物語』の作者でもある。ゲームは一見するとRPG風だが、本当は生活(ライフ)シミュレーションゲームで、非常に興味のあるゲームコンセプトを持つ作品だ。3か月後に起こるある出来事にむけて、この谷のどこかに存在するある物を見つけ出すというのがストーリー。プレイヤーは腹のすき具合、のどの渇き、病気などに注意して3か月間、ある物を探しながら生き抜いていく。ぜひ、再投稿されることを期待している。

●『UNO』：作者は今号で『TANK』が採用されているS－II。作品はおもちゃメーカートミーが発売元のカードゲーム〝UNO(ウノ)〟を原作とした、プレイヤー1人とCOM4人による5人対戦のカードゲームだ。編集部で聞いてみたところ、7人中6人はウノで遊んだことがあり、これを読んでいる読者の大多数がウノを知っていると思う。あれって、みんなで遊ぶとおもしろいよね。この作品は1人でしかプレイできないが、ほかの4人のCOMに個性があるので十分楽しく遊べる。これをみんなにも遊べるようにするには、ルールからカードのデザインまでオリジナルに作り直し、「これはウノのようでウノじゃない」といえる作品にしないと、たぶん掲載はムリだろう。

●『ちていたんけん』：作者はJ。作品は『どうくつたんけん』(91年12月号掲載)につづくたんけんシリーズの2作目にあたるアクションゲーム。審査員のなかでちょっと操作性が悪いという意見と、それもこの作品の持ち味という2つの意見が聞かれ、その結果今回は保留された。わたしとしては操作性をよくして再投稿されれば問題はないと思うのだが。

●『よさくの夢』：作者はあ～る・OTN。作品は妨害されつつも、それをよけながら主人公のよさくが建造物をなぎ倒そうとするアクションゲーム。ビルや電柱を懸命に倒そうとするゲームにバカバカしさを感じるが、ほのぼのともさせられる、ファンダムらしい作品。今回は点数的に一歩およばず保留された。

●『ザ・ドツキ』：作者はR・RHOADS。作品は主人公(ボクサー)がヘビやドラキュラと戦う異種格闘アクションゲームだ。採用の寸前までいっていたが、ちょっとしたバグと市販ゲームのゲームミュージックを使用していたため今回は不採用となった。これもぜひ、問題を解決したうえで再投稿してきてほしい。　(ち)

料金受取人払

新宿北局承認

72

差出有効期間
平成6年8月
31日まで

切手不要
切手を貼らずに
お出しください。

郵便はがき

169-00

（受取人） 107

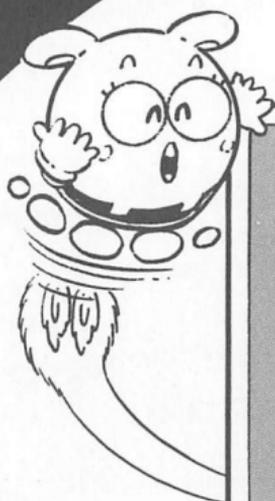
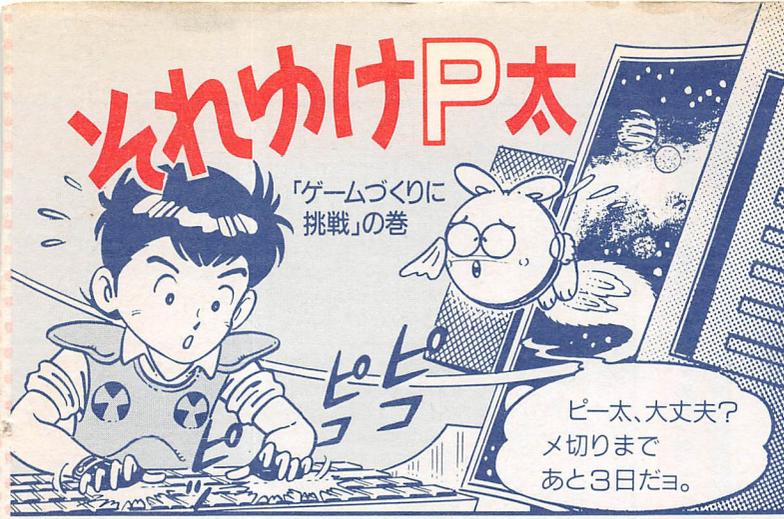
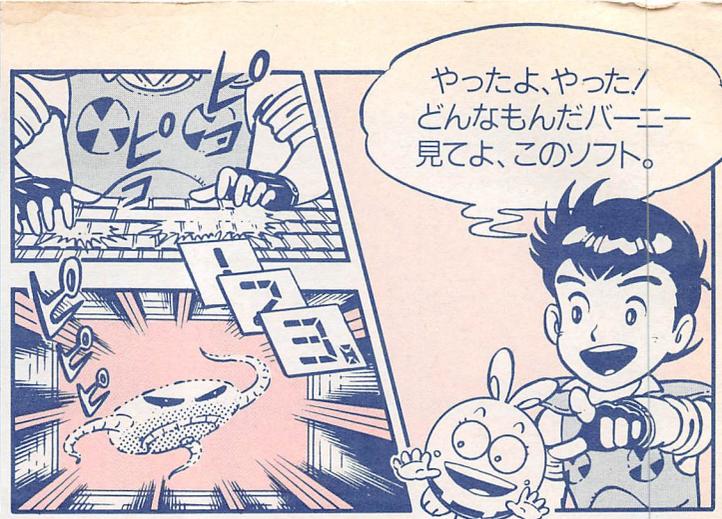
東京都新宿北郵便局
私書箱第２００９号
（東京都新宿区高田馬場4-2-38）

財団法人 電子技術教育協会
文部省認定 社会通信教育 パソコン講座
MSX・FAN⑦係

↓必要なことを書いたらスグ出してください!

住所	□□□-□□ 都道府県 市区郡 （ 様方）			MSX・FAN⑦係
氏名	フリガナ	電話番号	市外番号 市内番号（ ） 番号	
		年齢	歳	性別 男 女 1・2

このハガキを今すぐポストへ!

RE	M819SR37Ø8

（キリトリ線）

短期間で、ベーシックが身につく!
上達が倍速するパソコン講座だ。

ゲームの感覚で、コンピュータのすべてが「あれよあれよ」というまに身につくパソコン講座。 300種類のレッスンをひとつひとつこなしていくうちに、いつのまにかヒットポイントが上がっていくようなもの。ベーシックはもちろん、プログラムの設計やグラフィックもクリアーできるんだ。MSX対応のパソコン講座でコンピュータ自由自在だ。今すぐチャレンジしてみよう。

(財)電子技術教育協会
〒169 東京都新宿区高田馬場4-2-38
☎03-3200-5713

すぐ書け、よく書け、ハガキ出せ!

びっくりするほど役立つ案内資料をもらっちゃおう。すぐに送るよ。

右のハガキを今すぐポストへ!

ファンダム SCRUM

賛否両論あるがBEST5クロスレビューをワイドにした。また、情報局(質問箱などを含む)はファンダムスクラムから独立した49ページにオープン。

ちえ熱の選考会レポート

今回の選考会に出品された数は60を越える多さ。これでもシゲルが最初に出品しようとした本数を削ってきてこの数だ。この多すぎる出品作によって、今回は耐久レースみたいな選考会となった。ふー、疲れた。

審査点の6点は「採用レベルの作品だ」ということを意味する。つまり平均点6点(総計54点)の作品が採用基準のもので、今回、その採用基準に達しているものが26本もあり採用への道は大激戦だったといえる。そのなかで惜しかったもの、次号に掲載する予定のものは先の34ページで紹介してあるが、そのほかにもまだまだ目についた作品がある。

4－5月号の選考会で非常にインパクトのあった『ガッツ』(おやすみ作)が、バグを修正しての再投稿、再出品。タイトルが『鏡もちテクニシャン』というイカす名前に変わっていたが、今一歩評価が上がらず不採用となった。やはり、一度見てしまったものだけに新鮮さが欠けてしまったのだろうか?

■今年のプロコンは……? その疑問にズバリ答える

そろそろ、第7回プログラムコンテスト開催の時期である。が、この号のどこをさがしてもその告知がない。プロコンを楽しみにしていた大勢の読者と、プロコンに的をしぼって作品を作っているプログラマにとって残念なことだと思うが、今年はプロコンがない／ また、すでに気づいている人もいるだろうが、「2つの常設賞」だったちえ熱賞とTIM賞も4－5月号から姿を消した。

といってもすべて消滅したのではなく、隔月刊時代にあわせて賞やコンテストのあり方を検討していたのだ。そして以下の3つの新しい賞を設けることにした。

- **春夏優秀賞(奨励金5万円)**
- **秋冬優秀賞(奨励金5万円)**

それぞれの優秀賞の対象期間に収録された作品のなかから1つ選ぶ。※4－5、6－7、8－9月号が春夏優秀賞対象期間

- **ファンダム・オブ・ザ・イヤー (奨励金20万円)**

1年間を通じてもっとも優秀だった作品を1つ選ぶ。

春夏、秋冬優秀賞は編集部協議だけで、ファンダム・オブ・ザ・イヤーは編集部協議に読者審査も加えて受賞作を選びたい。さっそく次号は春夏優秀賞の発表だ。くわしくは次号で。(ち)

選考会集計結果BEST5

審査員近況&ひとこと

Orc

ちょっと忙しくてFM音楽館を新人の郎太くんに任せました。付録ディスク担当です。マイトガインのサリーちゃんがお気に入りです。ところで、まんだ林檎センセイの本はすばらしいです。みんなも読んでね。かといって「AV学園・放課後までまてない!!」を青少年に薦めるわけにもいかないし……。え、知ってる? うーむ、問題あるぞ(笑)

コルサコフ

選考会のあと、評価資料とページ数を勘案しながらボツと保留と採用に振り分ける最終決定はいつもぼくがやっているのだが、今回は、投稿の質と量が従来の倍近く、丸2日悩んだ。ところで、このところ、朝6時に起き、7時の朝食までPSR300でピアノの練習をしている。バイエルの48番が弾けるようになった。バイエルの絶妙な段階的構成はまったくすばらしい

ささや

今年は出席をとる授業が多くて困る。まあ、出席をとったらサヨナラだけど。こないだ平日の夜にZでドライブしたら、いつも混んでる道がガラガラ。ちょっと魅力を感じてしまった。あっ、ここはB:じゃないのね? 変身。今回の収録作品でボクたんがおススメすゆのは、BGMに難色があゆけれど『失われた記憶』っちゅ。『テミム』のできもすごくいいでちゅよ

ちえ熱

渡された選考会出品リストを見ると目をみはる数が並んでいた。最後まで集中力を持続させるのがツラかった。これから選考会は2日間に分けて行ったほうがいいかもしれない。まあ、長時間選考会を行えるのも、出品されてくるのがおもしろい作品だからなわけで、特に『UNO』のできは抜群で、なかなか麻雀に行けないときは気晴らしに『UNO』で遊んでいる

MORO

今回は審査結果で1、2位の作品が不採用(保留)。『UNO』はそのままなので商標などの問題があり残念。『Exa＝valley』はアイテムが多いわりに食料か武器にしかならず、内容が薄い。システムやコンセプトはいいものがあるので、もっと個々の個性や組み合わせての効果、イベントなどを盛りこんでほしい。そうすれば必ず採用される。待っているぞ

おさだ

いつも最大の楽しみだった大戦略のコーナーがなくなってしまい、ギャグを書く場所がなくなって悲しい。しかたがないので、そのエネルギーをパソ通にぶつける毎日。どこかのネットで不穏な発言をしていても大目に見てね。また、選考会で注目した『群雄割拠II』をプレイしてみたら、思ったよりおもしろくない。守っているだけで勝ててしまうのがちょっと残念

シゲル

今回はバラエティに富んだ作品が目白押し。シゲルは、蒔田茂幸クンの『鯉の滝登り』がお気に入り。滝といい、音といい、表現がお見事。あとはゲーム性だけど……好きだ。好きだ。男が好き。あァ……、男にくらべたら女なんて……、ブルブル、オレは一体何をいってるんだ。こんなこと書いちゃったら、ちえ熱にボツくらっちゃうぜベイベー

あじ

CGコンテスト担当のわたしはDOS／V編集部に行ってしまったFに、わけがわからない間に押しつけられた「CGコレクション」制作で忙しい日々を過ごした。そろそろ夏コミ用に絵を描きまくらないといけないので、こっちでも目をまわしそう。だいたいたのまれて描いているサークルの本の表紙を、外部の人間が飾るか普通?

郎太

期待の新人……というのはウソで、実はまったく役に立っていない。がまこの去った穴埋めをする予定だったが、結局、編集部に〝お荷物〟がひとつ増えてしまった。入社してさっそく午後出勤(?)を開始した強者。初の選考会参加だったが、気に入った作品があまり通過せず残念。他人と感覚がズレているのか? でも、『KAZUKIくんゲーム』が採用されてよかった

TEMIMU 2nd	PADでPAT	KAZUKIくんゲーム	失われた記憶	TANK
前作を大幅に拡張しながらも、遊びやすさおもしろさが少しも前作に劣っていないのは賞賛に値します。ただ、キャラクタが大きくなって迫力が増した分、ブキミになったのは気のせい？	はじめて見たときは我が目を疑いました。ちょっと反則という気がしなくもないのですが。ただマウスも精密機械なので、壊さないようほどほどにプレイするか、そうでなければ専用のマウスを用意するのがいいでしょう	うまくまとまってるように思います。特に目新しさは感じませんが、パズルゲームのツボをおさえてて、安心して遊べます	最近この手のＲＰＧに食傷ぎみなんで、ちょっと点数辛目です。選考会でゲームを紹介してくれたシゲルの「よくできてる」という言葉を信じましょう	最初は独特のキー操作に戸惑ってしまい、なかなかうまくいかないんだけど、慣れてくると自由自在に動かせるようになって楽しくなる……んでしょうね、きっと。すんません、あまりやりこんでなくて
どちらかというと見たこともない珍しいものや変わったもののほうが好きなので、パート２モノはたいていきらいだ。しかし、この作品は「わあ、パート２が出てよかった」と思えるほどのアイデアとくふうに満ちている	選考会ではだれがその作品を紹介するかによってずいぶん点数が変わる。その作品のおもしろさを的確に紹介するという点では、ちえ熱がピカ１にうまい。この作品はいきなりちえ熱がマウスを床に置くところから説明がはじまった	多いようで少ない正統派パズル。見た目もきれいだし、パズルとしての完成度も高そうなので基本的にいい評価ができる。さらに、作者自身のプロフィールも重要な要素だ。作者はどうもおかあさんらしく、その点にも強くひかれた	ゲームの見た目もいいし、遊んだ感じもよさそうだし、作者はわれわれの専門用語でいう「おじさん」だし（一般用語でもそうだが）、採用間違いなしの好条件がそろっていたが、ぼくはこの作品のＢＧＭとソリがあわず二の足をふんだ	前号まではおはこん担当だったので作者の秀逸な４コマ作品はよく知っているし、付録ディスク公式ＣＧツールになっている「ＳＩＩＡＮＩＭＥ」もこの作者の作品だ。ひいきの気持ちもあって満点にした。作者が別人なら８、９点か
対ＣＯＭ戦ができるようになったのは大きいでちゅね。これでひとりでも遊べまちゅ。でもやっぱりボクたんは対人戦がいいでちゅね。キャイン、キャインほざいていゆシゲルをたたきのめすのが気持ちいいでちゅ。ふっ	発想のよさは認めまちゅ。Ｂｕｔ！マウスで球の代わりをするくらいなら、部屋のなかで目標を置き、それに向かって本物の球を打つほうがいいでちゅ。お手軽にできるとは思えないでちゅ。球がまっすぐにとびまちぇんでちゅ	この手の頭を使うゲームは、コツをつかんでちまったら、かんたんにできてちまうんでちゅよ。そのへんを注意すればもっとよかったでちゅ。パズルは手本とおなじ位置に完成させなくちゃいけないのでちゅか……、やられたでちゅ	クセになりそうなＢＧＭは「たきび」をアレンジちたとちか思えまちぇんでちゅね。でも、それだけの理由で落選させるにはおちい作品でちゅ。どうちてもこのＢＧＭがイヤな人は、別のＢＧＭを聴きながらプレイちまちょう	キャタピラの動きを操作すゆのはこんなに難ちいのでちゅか？　確かに理にかなっているとは思うんでちゅが、なんか納得いかないものがありまちゅ。あ〜う〜、どうちてもイライラちまちゅう！　ちゅちゅちゅ、ちゅ〜！
ＳＦⅡタイプの格闘ゲームが数多くあるなか、そんなものに染まらず独自の対戦方式をこの作者は生み出している気がする。そのうち〝テミム式格闘ゲーム〟なる言葉を使うような作品が投稿されてくると予想してしまう	これだけ全身を使って遊べて、しかもおもしろいので高く評価した。この調子でお年寄りでも楽しめるゲートボール風の「ＰＡＤでＰＡＴ」を作ってみたら、一躍、ＭＳＸユーザーが増えるのではないかなあ。でもダメかもしれない	ゲーム画面を見た感じ、パズル的には簡易レベルのものだろうと思っていたが、これがむずかしいものだと知ってちょっと意外だった。また、ＫＡＺＵＫＩクンとは親子の関係だと思っていたが、これも違うのでまたまた意外だった	個人的に以前送られてきた「ＭＥＺＯＡⅢ」のほうがオリジナリティがよく見えてる気がするので、好きだった。みんなが気にしてるＢＧＭは「ないよりあったほうがマシ」と思うので、これは付いていたことを評価したい	自機の操作は単純そうだが、実は練習を積まないと思うように動かせない。そういったところに、ゲームをやりこみ上達していく過程で満足感が生まれてくると思うし、そういうのが感じられるゲームっていいと思う
前作はキャラクタで勝ち得た採用だったが、今回は全体的に充実した作品に仕上がっている。ただ、キャラクタが画面の反対側に出てしまうなど、プログラム的な部分はもう少し勉強して欲しい。演出力は十分なものを持っているから	ちえ熱の紹介の仕方が効果満点で、いかにもという感じだったものだから、思わず８を付けてしまった。アイデアは評価できるが、解説で指摘しているミスは、デバッグをすればわかったはずだ。そういう努力は怠らないようにしよう	評価６はちょっと辛かったかな？パズルゲームは嫌いなもので……。でも、あのシステムではかんたんすぎる気がする。まあ、ゲームの背景を考えると、仕方ないだろうけど。作者の性別は、私の評価に限ってはまったく関係ないので	選考会のメンバーが一様に気にしていたのが、この作品のＢＧＭ。しかし、わたしも効果音やＢＧＭを作るのが大の苦手なので、作者の気持ちがよくわかる。そういうことでＢＧＭは評価の対象外にして点数を付けました	ファンダムらしくて好きな作品。自機の操作がラジコンの操作と逆だといって、ささやかしつこく気にして３にしたようだが、わたしはラジコンをやったことがないので気にしなかった
キャラが大きくなって、もとのシンプルなおもしろさをそこなってしまうのではないか？　と思ったけど、技がふえたり、対ＣＯＭができたり、ハデなグラフィックとのバランスがとれた内容になっていていい	ちえ熱は、カサをゴルフクラブに見立てて、床にマウスをおいてバカバカ打って遊んでいた。なんともしょ〜もない。でもこういうしょうもないゲーム好き。作者もこうやってデバッグしていたのかと想像するとますます笑えて好き	作者とＫＡＺＵＫＩくんの関係が気になるらしいシゲルは、わたしに電話して聞き出せと強要。これだからホモは……。あ、ゲームの内容は、ほのぼのしていいんじゃないでしょうか。うん。可もなく不可もなく、かな	音楽がヘン。実にヘン。とにかくヘン。しかし、ストーリーはいい、おもしろい。でも、このヘンな音楽の中毒になりそうで恐い。ずっと聞いていると、次の朝にも気付いたら鼻歌で歌っていたりしてしまいそう	戦車くさい独特の操作性が好き。だけど、ラジコンとかが苦手なわたしは、ぜんぜんうまく操作できないので、途中でほうり出してしまった。好きな人は思うぞんぶんはまりこんでやってちょうだいという感じのツウ好みゲーム
ジャンプの要素が加わったことによって、間合いがすべての前作に比べて戦略の幅がひろがった。旅に出してしまったプロレスファンのときちゃるが見たら、絶賛するこどうけあいだ（すぐそばにいるという話もあるが）	実際パターがあれば、やりこむ価値アリアリ。選考会ではカサをパター代わりにちえ熱が実演。しかし、気をよくして、ズ〜っとやっているんだもん。駅のホームでおなじコトやってるオヤジは多いし、年を疑ってしまったぞ	ルール自体フレンドリーなので、カンタンかと思うとそうでもない。カンタンなステージもあるけどね。なんとなくプレイしているうちにハマるタイプのゲームかな？　あんまり気合を入れてプレイするという感じじゃない	ドラクエなど、既存のＲＰＧに似ているという意見はあるだろうけど、実際、ここまでていねいに作られた作品は少ないと思うので評価したい。あと、ＢＧＭに関しては好みの問題なので口をはさみません。以上	むかしハマった、タミヤのリモコン戦車を思い出す。マニアックなノリは嫌いじゃないけど……。オッ、右か、それッ！　あれ？　左にいっちゃったよ。これでどうだッ！　アーッ！　ちがうよ、うひー！　って感じ
は〜、あいかわらずこのキャラええ。おおきゅう（大きく）なって、ワザも増えとるし、おもろいわぁ。かんたん操作でやりにくう（やりにくく）ないし、最近のかったるいアクションゲームをうちくずすシンプルさ。満点や！	アイデアはおもろい。誰もこんなん考えんわ。本物のパターでやると雰囲気出るで。ただ、ランダムで芝目が大きくかわるなど、もうひと工夫ほしかったところやな。おしい。いきおいあまってマウスを壊さんようにせんとあかん	キャラがきちっと描かれているし、画面全体のバランスがとってええね。パズルゲームはそう好きじゃないけんど気に入ったねん。作者が女性だってことで、評価を甘くしようなんて決して考えていないぞ。ほんまやぞ（あやしい）	なんでやねん。ワシはこのＢＧＭ認めんぞ。だいたいゲームに合っとらん。編集部ではこのＢＧＭの呪いにおかされて気に入ってしまったヤツが何人かいよる。まるで同人地下工房にいるおさだの描くネコといっしょやな	ワシはラジコンはよう知らん。操作がやりにくうてかなわんわ。ゲームとしては、そう悪くないんやけどね。廃棄物を受け取るだけやなくて、廃棄物に向かって攻撃できるとか、そういうのも欲しかった気がするぞ（わがまま）
ゲームの完成度は高い。グラフィックだけ派手な市販の対戦ゲームより、何倍もおもしろいと思う。しかし、対ＣＯＭ戦のほうに問題あり。もっとアルゴリズムの研究をするべきだった	アイデアはおもしろいが、マウスを壊してしまいそう。わたしのような貧乏人には遊べない……	ゲーム内容もグラフィックもなかなか。女性らしい、とてもかわいらしい作品。ただ、せっかくマシン語を使えるのだから、ＢＧＭを付けてほしかった。どんな作曲をするのかとても興味があります。ぜひ、BGM付きの新作を！	ストーリーなどは魅力的。でも、このBGMはちょっと……。もう少し、曲のほうにも気をつかってほしかった。もっとも、プログラムの技術は高く、次回作に期待できる。音楽の勉強をして、さらによい作品を作っていただきたい	技術的にもいちおう採用レベルに達しているし、プログラムの方向性もよいと思うが、操作性がいまいち。もしかしたらわたしだけヘタなのかもしれないが……

【審査点案内】
9点以上＝絶対採用！
8点＝ぜひ採用したい
7点＝採用してもいい
6点＝採用レベルの作品だ
5点＝わからない
4点＝やめたほうがいい
3点以下＝採用は阻止したい

従来使用してきた「スーパーチェックサムプログラム」と「確認用データ」は、現在、掲載していませんが、テープユーザーの方のなかでご希望の方に「ファンダム」に掲載している主なプログラムとFM音楽館の全プログラムの、確認用データおよびスーパーチェックサムプログラムのリストを差しあげます。62円切手を添付した返信用封筒を同封して、〒105　東京都港区新橋４－10－７　ＴＩＭ　ＭＳＸ・ＦＡＮ編集部「８－９月情報号確認用データ」係まで。

SUPER BEGINNERS' 講座

超初心者

スーパー ビギナーズ

ループ処理に続いて、知っておきたい基本的な処理がＩＦ～ＴＨＥＮ文を使った条件分岐だ。状況に応じて分岐する処理は、プログラムには欠かせない存在だ。

前回のループ処理でもちょっと紹介したＩＦ～ＴＨＥＮ文だが、これはもともと条件分岐命令だ。

ある条件、前回の例でいえば、音が鳴っているかどうかという条件を判断し、その結果、プログラムを分岐するものだった。

前回紹介した例では、その分岐の結果がループ処理になっているだけのことで、ＦＯＲ～ＮＥＸＴ文のように、ループのための命令とは違うものだ。

今回は、このＩＦ～ＴＨＥＮ文(以下ＩＦ文)の一般的な使われ方である条件分岐について紹介する。

ＩF~THEN~ELSE

まずＩＦ文の動作をかんたんに説明しよう。

条件となる式が成り立つかどうかを判定して、成り立つ場合にはＴＨＥＮ文へ、成り立たない場合にはＥＬＳＥ文へ移行する。

ＴＨＥＮ文では、行番号が指定されている場合にはその行の先頭にジャンプする。そうでない場合には、そこにある命令などを実行する。その後ＥＬＳＥ文を見つけたら、そこでその行の実行を終了して次行へジャンプする。

ＥＬＳＥ文もＴＨＥＮ文の場合とおなじように実行されていく。

このようにＩＦ文は実行されるのだが、いまいちピンとこないという人のために、リスト１のプログラムを例に確認してみよう。

リスト１のプログラムを走らせると、画面に、

A=？■

と表示されるので、適当な数値を入力してリターンキーを押そう。すると、いま行20のＩＦ文で実行されたのがＴＨＥＮ文かＥＬＳＥ文か画面に表示されるのだ。

行20のＩＦ文には、

A<5

という条件式が与えられている。つまりこのＩＦ文では、入力された数値(変数Ａ)が、５より小さいかどうかを判定しているのだ。

この判定により、ＴＨＥＮ文が実行された場合には、

M$＝"THEN"

が実行され、ＥＬＳＥ文が実行された場合には、

M$＝"ELSE"

が実行されるのだ。

そしてＭ＄に設定された文字列を行50で表示しているので、いまどちらが実行されたかわかるのだ。

■リスト1 THENかELSEか

```
10 INPUT "A=";A
20 IF A<5 THEN M$="THEN" ELSE M$="ELSE"
30 PRINT "A=";A;"ﾉ ﾄｷ､"
40 PRINT "ｺﾉ IF ﾌﾞﾝ ﾊ､";
50 PRINT M$;" ｦ ｼﾞｯｺｳ ｼﾏｼﾀ"
60 PRINT
70 GOTO 10
```

■写真1 リスト1の実行画面

```
list
10 INPUT "A=";A
20 IF A<5 THEN M$="THEN" ELSE M$="ELSE"
30 PRINT "A=";A;"ﾉ ﾄｷ､"
40 PRINT "ｺﾉ IF ﾌﾞﾝ ﾊ､";
50 PRINT M$;" ｦ ｼﾞｯｺｳ ｼﾏｼﾀ"
60 PRINT
70 GOTO 10
Ok
run
A=? 0
A= 0 ﾉ ﾄｷ､
ｺﾉ IF ﾌﾞﾝ ﾊ､THEN ｦ ｼﾞｯｺｳ ｼﾏｼﾀ

A=? 5
A= 5 ﾉ ﾄｷ､
ｺﾉ IF ﾌﾞﾝ ﾊ､ELSE ｦ ｼﾞｯｺｳ ｼﾏｼﾀ

A=? -1
A=-1 ﾉ ﾄｷ､
ｺﾉ IF ﾌﾞﾝ ﾊ､THEN ｦ ｼﾞｯｺｳ ｼﾏｼﾀ

A=? ■
```

注意してほしいのは、ＴＨＥＮ文が実行されて、Ｍ＄に文字列が代入されたあとのところだ。

次にあるのがＥＬＳＥ文なので、ここでＴＨＥＮ文の実行が終了し、次行へジャンプしているのだ。

行20のＩＦ文の条件式を変えていろいろ試してみよう。

ＩF~GOTO~ELSE

あまり大したことではないが、ＩＦ文では、ＴＨＥＮの代わりにＧＯＴＯを使うこともできる。

この場合の動作は、ＴＨＥＮを使ったときとまったく変わらない。ただ見た目が違うだけだ。だから、リスト１の行20のＩＦ文を、

20 IF A<5 GOTO M$＝"GOTO"～

ＩNPUT
ＩＮＰＵＴ文は指定した変数に入力を受け付ける命令だ。このとき指定した変数の型によって入力を受け付ける。だから、リストＩのように数値変数が指定されているときに数値以外の文字を入力すると、
？Ｒｅｄｏ　ｆｒｏｍ　ｓｔａｒｔ
とメッセージが出て、もう一度入力をやり直すことになるので注意。

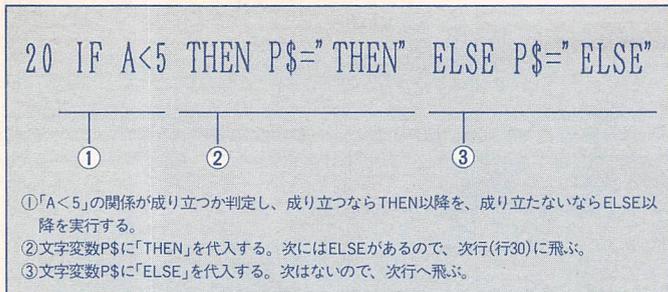
ＩF~GOTO
今回、始めのうちＩＦ～ＴＨＥＮ文とこだわっていたのは、このＩＦ～ＧＯＴＯ文があるためだ。どちらもおなじ動作をするので、とくに覚える必要はないのだが、投稿作品に使われていることがあるので紹介した。行番号へのジャンプのときはＧＯＴＯにするなど、区別する意味では使えるかもしれない。しかし、ふつうのＧＯＴＯ文と混同しやすいので注意が必要だ。

GOTO
指定した行の先頭にジャンプする命令。ＧＯＴＯ文の後に何が書かれていても、その部分は無視される。たまにそれを利用して、コメントが書いてある投稿作品がある。

STRIG(0)
スペースキーが押されていればー１を、押されていなければ０を返してくれる。また、カッコの中の数値によって、
１＝ポート①のトリガーＡ
２＝ポート②のトリガーＡ
３＝ポート①のトリガーＢ
４＝ポート②のトリガーＢ
が押されているかどうかを調べることができる。

■図1　リスト1のIF文の動作

```
20 IF A<5 THEN P$="THEN" ELSE P$="ELSE"
```

①「A<5」の関係が成り立つか判定し、成り立つならTHEN以降を、成り立たないならELSE以降を実行する。
②文字変数P$に「THEN」を代入する。次にはELSEがあるので、次行(行30)に飛ぶ。
③文字変数P$に「ELSE」を代入する。次はないので、次行へ飛ぶ。

■リスト2 スペースキーでBEEPを鳴らす(その1)

```
10 IF STRIG(0)=0 THEN 10
20 BEEP
30 GOTO 10
```

■リスト3 スペースキーでBEEPを鳴らす(その2)

```
10 IF STRIG(0)=0 THEN 10
20 BEEP
30 IF STRIG(0) THEN 30 ELSE 10
```

というふうに、行20を書き換えてもまったく問題なく動くのだ。

ちょっと不思議な感じもするが、これも立派なIF文なのだ。

IF文による分岐

リスト2はスペースキーを押すとビープ音が鳴るプログラムだ。実行してみるとわかるが、押しているあいだはずっと鳴っている。そしてリスト3はスペースキーを押した回数だけ、ビープ音が鳴るプログラムだ。

2つのプログラムの相違点は、行30にある。リスト2ではたんにGOTO文で行10にジャンプしているだけだが、リスト3ではIF文を使ってスペースキーを放すまでループするようになっている。そしてスペースキーが放されれば、ELSE文により行10へジャンプするのだ。このような処理を連続入力防止処理という。

行30のIF文のTHEN以降を、
THEN 20 ELSE END
に変えて実行してみよう。

スペースキーを押すとビープ音が鳴り出し、離すとプログラムが終了するだろう。

リスト1の例では、一定の流れにそってプログラムが実行されていたが、このようにIF文を使うことで状況によってプログラムの流れを変えることができるのだ。

IF文は、うまく使えば効率のよいプログラムを組むことができるのだ。しかし逆にいえば、IF文を使い過ぎると、プログラムの流れが複雑になり過ぎて自分にも把握(はあく)できなくなったり、かえって効率の悪いプログラムになったりしてしまうのだ。

ところで、行130のIF文は関数だけで「条件式」になっている。

IF文では与えられた式の値が0ならELSE文を、0以外ならTHEN文を実行するのだ。

STRIG(0)という関数は、スペースキーが押されているときは－1、押されていなければ0を返すので、－1ならTHENが、0ならELSEが実行されるのだ。

連続入力防止処理
例えば、『テトリス』ではスペースキーでブロックを回転させるが、押しているあいだずっと回りっぱなしだったらとても困る。このように、1回の入力が何回分もの入力とされないようにするのが、連続入力防止処理なわけだ。STRIG関数やSTICK関数など、回数で区切れない入力方法を使うときに施されることが多い。

END
プログラムを終了する命令。GOTO文のように、ENDの後に何が書かれていても無視される。

プログラムのご相談・修理・仕立て　MORO'Sショップ

【質問】いま英単語学習ツールを作成しているのですが、単語の新規登録、検索、登録してある単語の中からランダムに選んで出題するレッスン機能を備えるつもりですが、単語の新規登録のところで壁にあたっています。単語の意味を入力するのに漢字を使用したいので、漢字モードのSCREEN5で作っていますが、INPUT文で入力するとSCREEN1にもどってしまいます。INKEY$で入力すると、漢字で入力できません。SCREEN5でプログラムを作るのが正しいのか悪いのかもわかりません。間違っていると思われる部分を指摘してください。また、役に立つテクニックなんかも教えてください。

(長野県・阿部健一／17歳)

記念すべき第1号のお客様は、長野県の阿部健一くんと決まりました。おめでとう、……ん？なんか違うなあ、ありがとう!?でもないし……。まあ、いいか。

手っとり早くいうと、英単語ツールを作ろうとしたら、いきなり入力のところでつまずいた、ということのようですな。

■INKEY$も漢字OK

阿部くんは試行の末、漢字を入力するにはテキスト画面でないといけないのだろうかという疑問を抱いたようですが、そんなことはありません。

漢字をプログラムで扱うときのポイントとして、漢字1文字はMSXのキャラクタ2文字に相当するということ。だから、INKEY$で入力させる場合、2文字分入力があって、始めて漢字1文字の入力になるのです。

下に掲載してあるリストは、グラフィック画面での漢字入力サブのサンプルプログラムです。付録ディスクに、
MORO'S.SB8
というファイル名で収録してあるので、組みこんで試してみてください。

このプログラムでは、入力にINKEY$を使っていますが、それほど変わったことはやっていません。ただBSキーの入力があった場合に1文字削除するようにしたので、
_KLEN()
_KMID()
という2つの漢字モード専用の拡張命令を使っています。

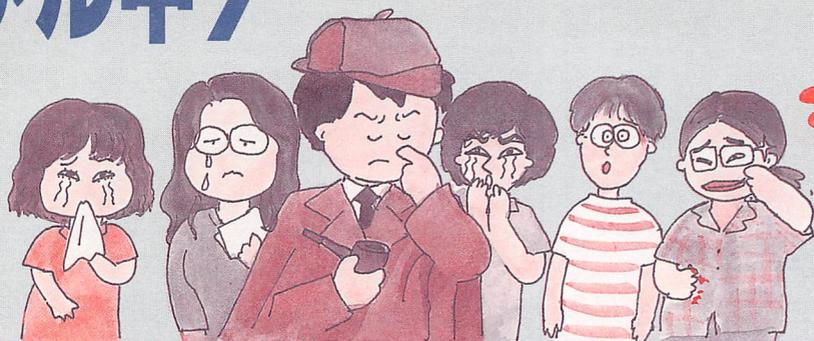
これらはLENやMID$といった関数とおなじ働きがあり、漢字、つまり全角文字もふつうの半角文字も、どちらも1文字として扱ってくれます。使い方などはマニュアルを調べてみてください。

また、阿部くんの場合には、わざわざ処理を組まなくても、入力のときはSCREEN1でINPUT文を使うほうが手っ取り早いかもしれません。

1つのプログラムを作成する過程には、例えば検索やデータの保存、読みこみといったところで、いくつも障害がある場合があります。そういったときは今回の阿部くんのように、まずいろいろ試してみることが大切です。そういった苦労があれば、それに見合うだけの力が付いてくるものです。もし、それでもだめだったときには、当店まで気軽にご相談ください。

☆プログラムに関するご質問・修理・仕立てなどのご注文は、「SB講座MORO店」へどうぞ。なお、料金はいりません。

■漢字入力サブのサンプル　(ファイル名：MORO'S.SB8)

```
1 'save"A:moro's.sb8":'
10 _KANJI:CLEAR 200:DEFINT A-Z
20 KEYOFF:COLOR 15,4,7:SCREEN 5:CLS
30 X=0:Y=2:GOSUB310:END
300 '===================== input sub ==
310 A$="":GOSUB 410:GOTO 370
320 I$=INKEY$:IF I$="" THEN320
330 IF I$=CHR$(13) THEN RETURN
340 IF I$=CHR$(8) THEN 380
350 IF I$<" " OR I$=CHR$(127) THEN 320
360 A$=A$+I$
370 LOCATE X,Y:PRINT A$"_    ":GOTO 320
380 _KLEN(A,A$):IF A=0 THEN 320
390 _KMID(A$,A$,1,A-1):GOTO 370
400 '========== key buffer clear sub ==
410 IF INKEY$="" THEN RETURN ELSE 410
```

ゲーム「殺人事件」

今回の素材は、殺人事件の犯人と犯行時刻をあてるというゲームだ（プログラムは「MURDER.AL7」として付録ディスクに収録）。推理小説や論理パズルの好きな人にはこたえられないゲームだろう。

ある邸宅で殺人事件が起こった。被害者の名はコルサコフで、容疑者は以下の5人だ。
バボ
の・り・こ
ささや
ちえ熱
Orc

邸宅の見取り図を図1に示す。

中央の「アル甲の間」が犯行現場だが、上の「おはこんの間」とはつながっていないことに注意してほしい。

ゲームは次のようにして進められる。
①容疑者番号を指定する
②時刻を指定する（0〜23。数字しか入力できないが、BSキーで1文字削除、何も入力せずにRETURNキーを押すと①に戻る）
③すると、指定された容疑者がその時刻にどの部屋にいたか、そして同じ部屋または隣りの部屋に誰がいたかを証言する
④①〜③を繰り返して、犯人と犯行時刻がわかったら、①で「0」を入力すると、犯人と犯行時刻を答えることができる（犯人の入力時に0を押すと①に戻ることができ、犯行時刻の入力時に何も入力せずにRETURNを押すと、犯人の入力に戻ることができる）

なお、つねに「+」をRETURNキーのかわりに使うことができる（テンキー用）。

以下のような条件がある。
①現場（アル甲の間）の隣りの部屋から死体を見ることはできない。つまり、指定時刻にすでに被害者が殺されていたことを証言できるのは、その時刻にアル甲の間にいた人だけ
②犯人以外の容疑者はウソをつかないし、事実を隠すこともない。また、犯人も犯行時刻以外の証言では、ウソをついたり事実を隠したりしない
③犯人は、犯行時刻に関する証言ではウソをついたり事実を隠したりする

実際のところ、自分がいた部屋とアル甲の間にいた人物についてのみウソをつき、2つのウソと矛盾しない限り真実を話す。それどころか、知るはずのない事実を証言することもある。

例えば、犯行時刻にFFBの間にいたと証言したとすると、べえピクの間に誰がいたかを正しく証言する。これは、他の容疑者との雑談によって知ったと考えてもらいたい。

また、犯行の前後で、例えば、CG講座の間→アル甲の間→付録Dの間と移動すると、犯行時刻にいた部屋について、矛盾のないウソがつけないため、こういう行動はしないようになっている。

なお、同じことを何度も証言させて、くい違う証言を引き出そうとしてもムダである
④被害者（コルサコフ）に関する証言は、すべて真実である
⑤アル甲の間にいたと称する人物の証言は、その時刻に関する限り、すべて真実である

【例題】
13時
バボの証言
・コルサコフさんがアル甲の間にいました
・Orcさんがアル甲の間にいました
の・り・この証言
・コルサコフさんがアル甲の間にいました
・Orcさんがアル甲の間にいました
14時
バボの証言
・コルサコフさんはすでに死んでいました

【解答】

被害者に関する証言はすべて真実だから13時には被害者は生きており、14時には死んでいた。したがって、犯行時刻は13時（というのがルール）。

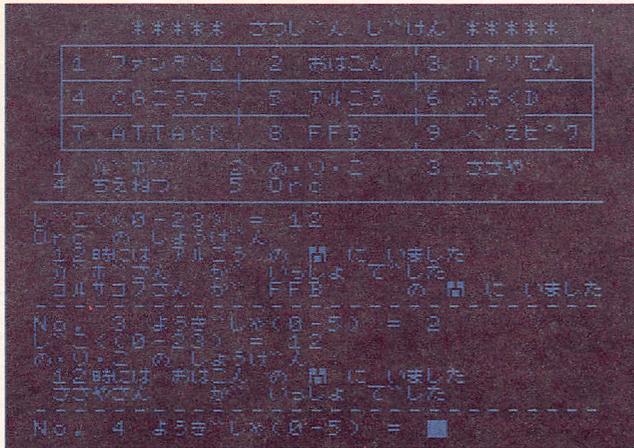
また、犯人以外はウソをつかないのだから、ふたりが同じ証言をすれば、それは真実である。したがって、13時にOrcはアル甲の間にいた。つまり、犯人はOrcである。

なお、捜査の手順として、まず12時前後の証言をとることを、おすすめする。なぜなら、この時点で被害者の生死が確認できれば、それ以前、もしくは以後の時刻は無視できるからである。

ヒントがわりのクイズ

【問題1】
「生きていた最後の時刻と死んだ時刻を知る」こと以外にも犯行時刻を決定できる場合があるが、それはどんな場合か？（カンタンすぎる？）

●捜査資料（図1） 犯行現場見とり図

1 ファンダムの間	2 おはこんの間	3 パソ天の間
4 CG講座の間	5 アル甲の間	6 付録Dの間
7 ATTACKの間	8 FFBの間	9 べえピクの間

⬆捜査開始。容疑者の証言を、聞きもらさないようにしよう

【問題2】
「誰かが生きている被害者を見たと証言する」こと以外にも、被害者が生きていたと断定できる場合があるが、それはどんな場合か?

【問題3】
「誰かが被害者の死体を見たと証言する」こと以外にも、被害者が死んでいたと断定できる場合があるが、それはどんな場合か?

【問題4】
　プログラムの行40の「TIME」を「56902」に直した場合の問題を解け

【問題5】
　同じく「18519」に直した場合の問題を解け

【問題6】
　同じく「44841」に直した場合の問題を解け

【問題7】
　ごくまれに、犯人を論理的に決定できない場合があるが、それはどんな場合か、例をあげよ

【問題8】
　ごくまれに、犯行時刻を論理的に決定できない場合があるが、それはどんな場合か、例をあげよ

【問題9】
　ごくまれに、犯人も犯行時刻も論理的に決定できない場合があるが、それはどんな場合か、例をあげよ

　解答は12−1月情報号まで待ってもらうことにしたい。

今回の課題

　今回の課題は、このゲームにおいて、プレイヤーがそれまでの証言によって犯人と犯行時刻を論理的に決定できるか否かを判断し、それができる場合は強制的に犯人と犯行時刻の入力へ飛ぶようにすることだ。といっても、後半はすでにお膳立て(ぜんだて)ができているので、犯人と犯行時刻を決定できるかどうかを判断すればいい。
　条件は、行2000未満を修正してはいけないということのみ。

行2000〜2990　追加初期化。
行3000〜　　　証言の解析。
1回の尋問(じんもん)が終わるたびに呼び出される。

犯人と犯行時刻を決定できないときはそのまま(SHを0のままにして)RETURNし、決定できるときは、SHに犯人、STに時刻を代入してRETURNすること。なお、このとき、SHとSTが正しいかどうかメインルーチンでチェックしている。

参考になる変数

NO……何回目の尋問か
SG(n, m, l)……証言。
　nは尋問番号(=NO=1〜99)、mは尋問nの中の証言番号(0〜5)。
　l=0のとき、誰の証言か(1:バボ、2:の・り・こ、3:ささや、4:ちえ熱、5:Orc)。nが同じである限り、この変数の値も同じ。
　l=1のとき、指定時刻。nが同じである限り、この変数の値も同じ。
　l=2のとき、誰についての証言か。
　l=3のとき、どこにいたか(1:ファンダムの間、2:おはこんの間、3:パソ天の間、4:CG講座の間、5:アル甲の間 6:付録Dの間、7:ATTACKの間、8:FFBの間、9:べえピクの間)。
　つまり、時刻SG(n, m, 1)において、容疑者SG(n, m, 2)が部屋SG(n, m, 3)にいたと、容疑者SG(n, m, 0)が証言したことを表す
SC(n)……尋問nにおける証言数=SG(n, m, l)のmの最大値+1。nは配列SGのnに対応している
SH……犯人と犯行時刻を決定できないときは0、決定できるときは犯人
ST……犯人と犯行時刻を決定できるとき、犯行時刻(決定できないときは無意味)
PT(n, m)(m≠0)……部屋nから移動可能な部屋のリスト=隣りの部屋と部屋n自体。部屋n自体を除きたい場合は、mを1〜PT(n, 0)−1とすればいい
PT(n, 0)……部屋nから移動可能な部屋の数(部屋n自体も数えている)=PT(n, m)のmの最大値
RS!……問題作成時の乱数の種

代入してはいけない変数

FF……犯人がウソをつくときの乱数の種
HN……犯人
PL(n, m)……容疑者nが時刻mにいた部屋
PT(n, m)……前述
RM$(n)……部屋nの名前
SC(n)……前述
TM……犯行時刻
YG$(n)……容疑者nの名前

(ANTARES)

●参考資料　捜査メモの取り方例

時刻 / 容疑者	8	➡	20	コルサコフが殺されたことを確認できるまで各時刻の証言を取る
1(バボ)	④		⑤	
2(の・り・こ)	⑨		5^1	大きい数字は、この容疑者のいた部屋の番号。右上の小さい数字は誰の証言かを示す。
3(ささや)	9^2	…	8^1	
4(ちえねつ)	7^1		8^1	
5(Orc)	8^2		①	丸で囲まれた数字は、この数字の部屋にいたと、容疑者自ら証言したことを示す。
コルサコフ	8^2		×	×(バツ)はすでにコルサコフが死んでいることを示す。

募集要項

■募集内容
付録ディスクのMURDER.AL7を、上記の「今回の課題」にしたがって改造してください。
■必要書類等
①改造したプログラム(ディスクまたはテープ)
②アルゴリズム解説(基本アルゴリズムの分類ができる程度に理解できないものは失格。プログラム解説で代用してもいいが、メインループの説明から始めて、必要に応じて初期設定等の説明を行い、プログラムを参照せずに読むことを前提にして書くこと)
③必要事項を記入した投稿応募用紙(80ページ)
■締め切りと発表
8月16日必着。発表は12−1月情報号
■選考方法
書類等で予備選考を行いますが、最終的にはプログラムを読んで選考します。
■特典
最優秀作に賞金1万円。
■あて先
〒105東京都港区新橋4−10−7
TIM　MSX・FAN「アル甲7」係
※他コーナーへの応募作を同封する場合、あて先を「アル甲7」係とするか、「アル甲7応募作在中」と朱書してください。

マシン語の気持ち

#9 VDPコマンド

今回からマシン語のテクニックを紹介していく。その手始めとして、BASICのCOPYやLINEなどをマシン語で高速に行うためによく使われるVDPコマンドを、解説3+資料4ページと奮発して紹介しよう。

VDPコマンドとは

MSX 2以降の機種に搭載されているVDPには、VDPコマンドという機能があり、いくつかの基本的な画像処理をコマンド1つで行う事ができる。決められた手順にしたがって**VDPのレジスタ**にパラメータを設定すれば、あとはVDPがこれらの処理を行ってくれるのだ。

VDPコマンドの種類と設定すべきパラメータについては後半のページにまとめておくが、これを見て難しく思う人がいるかもしれない。しかしどのコマンドも使い方は似ているので、よくわからないときにはサンプルプログラムを改造して実験してみるとよい。

コマンドの実行手順

VDPコマンドは、次の3つの手順により行われる。

①VDPコマンドを実行してよいかどうかを**ステータスレジスタ**のS＃2を読んで確認する

②**コントロールレジスタ**のR＃32〜R＃45に必要なパラメータをセットする

③コントロールレジスタR＃46の上位4ビットに、コマンド番号を設定する

以上のことはVDPレジスタへのアクセスによって行うので、実際にプログラムを組むには以下に記す知識が必要になる。

VDPのポート

VDPレジスタをアクセスするときの**I／Oポートアドレス**は、表1のようにメインROMの6番地と7番地に記されている値から特定することになっている。

ほとんどの機種の場合、この番地の内容はともに98Hであるが、プログラムの中で調べてから使うことになっている。

MSXでは互換性を保つために**入出力**はすべて**BIOS**を通して実行するように推奨されている。しかし、こと画像処理に関しては高速性が要求されるため、I／Oポートを直接アクセスすることが許されている。

VDPレジスタのアクセス

VDPレジスタへのアクセスは前出のI／Oポートで行うのだが、VDPコマンドでは基本的にコントロールレジスタへの書き込みとステータスレジスタの読み出しの2つの方法が必要なので、それぞれについて解説する。

コントロールレジスタにデータを書き込むには、直接指定と間接指定の2つがあり、目的に応じて使い分けることになる。

直接指定による書き込みでは、まずポート＃1(WRITE)にレジスタに書き込むデータを出力し、続いてコントロールレジスタ番号に80Hを加えた値を出力する。

サンプルプログラムでは、R＃15とR＃17へのデータ書き込みを、この方法で行っている。

間接指定による書き込みでは、まず直接指定により書き込むコントロールレジスタ番号をR＃17に設定し、そのレジスタに書き込むデータをポート＃3(WRITE)に出力する。この方法ではデータをポート＃3に出力するたびにR＃17の内容がインクリメントされるので、連続したコントロールレジスタへの書き込みに使うと便利だ。サンプルプログラムではR＃32〜R＃46への書き込みに、この方法を使っている。

ステータスレジスタの読み出しは、R＃15に読み出すステータスレジスタ番号を設定してからポート＃1(READ)を読むだけだ。サンプルプログラムでは、S＃2の内容を読むのに使用している。

なお、ステータスレジスタは、VDPに関する様々な情報を得るためのレジスタである。今回使用しているS＃2の各ビットの中で、VDPコマンドに関係するものを図2にまとめておく。

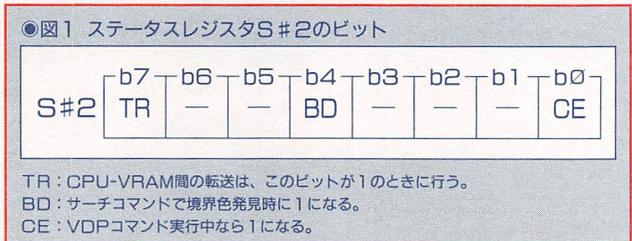
●表1　VDPのI／Oポート

ポート番号	アドレス値	用　途
ポート＃Ø(READ)	(ØØØ6H)	VRAMからのデータ読み出し
ポート＃Ø(WRITE)	(ØØØ7H)	VRAMへのデータ書きこみ
ポート＃1(READ)	1+(ØØØ6H)	ステータスレジスタの読み出し
ポート＃1(WRITE)	1+(ØØØ7H)	コントロールレジスタへの書き込み
ポート＃2(WRITE)	2+(ØØØ7H)	パレットレジスタへの書き込み
ポート＃3(WRITE)	3+(ØØØ7H)	間接指定されたレジスタへの書き込み

※表1のアドレス値にあるカッコ付きの数値は、そのアドレスの内容を表す

●図1　ステータスレジスタS＃2のビット

	b7	b6	b5	b4	b3	b2	b1	bØ
S＃2	TR	—	—	BD	—	—	—	CE

TR：CPU-VRAM間の転送は、このビットが1のときに行う。
BD：サーチコマンドで境界色発見時に1になる。
CE：VDPコマンド実行中なら1になる。

VDPレジスタ
VDPレジスタにはステータスレジスタ、コントロールレジスタ、パレットレジスタの3つがある。

ステータスレジスタ
ステータスレジスタは割りこみや座標などVDPからの情報が得られる読み出し専用のレジスタで、ふつうはS＃nと表記する(nはレジスタ番号)。

コントロールレジスタ
コントロールレジスタは、画面モードの設定やVDPコマンドなど多くの機能がある書きこみ専用のレジスタ。これはR＃nと表記する。

I／Oポートアドレス
VDPレジスタやVRAMへの読み書きを行うには、I／Oポートと呼ばれるところを窓口にして行う。まあ、例えればポストのようなもので、INとOUTの2つの入出力命令

◉リスト1　VDPコマンドサンプルプログラム(MH8-VDP. SIM)

```
1000 ;
1010 ;        ＶＲＡＭ間論理転送サンプル
1020 ;
1030          ORG     0D000H
1040 RDVDP:   EQU     0006H
1050 DAC:     EQU     0F7F6H
1060 PTRA:    EQU     DAC + 2         ; ＵＳＲ関数の引き数（整数型）のポインタ
1070 ;------------------------------- コマンドデータ作成 -----------------
1080          LD      HL,(PTRA)
1090          LD      DE,CMDDAT
1100          LD      BC,12
1110          LDIR
1120 ;
1130          XOR     A               ; Ａ ←  0，Ｃｙ  ←  0
1140          LD      BC,0408H
1150          LD      HL,(CMDDAT + 4) ; ＨＬ  ←  転送先Ｘ座標
1160          LD      DE,(CMDDAT + 0) ; ＤＥ  ←  転送元Ｘ座標
1170          SBC     HL,DE
1180          JR      NC,RIGHT        ; もし 転送先Ｘ ≧ 転送元Ｘ なら RIGHTへ
1190          OR      B               ; Ａレジスタのb2をセット，Ｃｙ←0
1200 RIGHT:   LD      HL,(CMDDAT + 5) ; ＨＬ  ←  転送先Ｙ座標
1210          LD      DE,(CMDDAT + 1) ; ＤＥ  ←  転送元Ｙ座標
1220          SBC     HL,DE
1230          JR      NC,DOWN         ; もし 転送先Ｙ ≧ 転送元Ｙ なら DOWNへ
1240          OR      C               ; Ａレジスタのb3をセット
1250 DOWN:    LD      (ARG),A
1260 ;------------------------------- ＶＤＰコマンド --------------------
1270          LD      DE,(RDVDP)      ; Ｄ← (RDVDP + 1), Ｅ←(RDVDP)
1280          INC     D
1290          LD      C,D             ; Ｃ←ｺﾝﾄﾛｰﾙﾚｼﾞｽﾀ書き込みﾎﾟｰﾄｱﾄﾞﾚｽ
1300          LD      HL,028FH
1310          DI                      ; 割り込み禁止
1320          OUT     (C),H           ;
1330          INC     E               ;
1340          OUT     (C),L           ; Ｒ＃１５  ←  ２
1350          LD      HL,2091H
1360          OUT     (C),H           ;
1370          INC     D               ;
1380          OUT     (C),L           ; Ｒ＃１７  ←  ３２
1390          INC     D
1400          LD      B,15
1410          LD      HL,CMDDAT
1420          LD      C,E             ; Ｃ←ｽﾃｰﾀｽﾚｼﾞｽﾀ読み出しﾎﾟｰﾄｱﾄﾞﾚｽ
1430 WAIT:    IN      A,(C)           ; Ａ  ←  Ｓ＃２
1440          RRA                     ; Ｃｙ  ←  Ｓ＃のＣＥビット
1450          JR      C,WAIT
1460          LD      C,D             ; Ｃ←間接指定書き込みﾎﾟｰﾄｱﾄﾞﾚｽ
1470          OTIR                    ; ＶＤＰコマンド実行
1480          DEC     C
1490          DEC     C               ; Ｃ←ｺﾝﾄﾛｰﾙﾚｼﾞｽﾀ書き込みﾎﾟｰﾄｱﾄﾞﾚｽ
1500 ;------------------------------- 後処理 ---------------------------
1510          XOR     A               ;
1520          OUT     (C),A           ;
1530          LD      A,8FH           ;
1540          OUT     (C),A           ; Ｒ＃１５  ←  0
1550          EI                      ; 割り込み禁止解除
1560          RET
1570 ;------------------------------- コマンドデータ  １５バイト ---------
1580 CMDDAT:  DEFS    12              ; Ｒ＃３２  ～  Ｒ＃４３
1590 ARG:     DEFS    1               ; Ｒ＃４４
1600 DUMMY:   DEFB    0               ; Ｒ＃４５
1610 CMD:     DEFB    10011000B       ; Ｒ＃４６（下位４ビットは論理演算を表す）
1620 ;
1630          END
```

これはVDPコマンドを使ったVRAM間コピーのサンプルプログラムで、BASICからUSR関数で呼び出して使うように組んであるものだ。

コメントに漢字を使っているので、SimpleASMでロードしたあとにリストを見ると、コメントが読めないので注意。

●アセンブルの方法

いつものようにSimpleASMを立ち上げたあと、ディスクドライブに付録ディスクをセットし、

>LOAD

と実行すると、

FILE NAME?

ときいてくるので、

MH8-VDP

と入力してやれば、プログラムがロードできる。次に、

>ANO

でアセンブルした後で、

>BA

でBASICに行き、別のディスクを用意してから、

BSAVE"MH8-VDP.BIN",&HD000,&HD069

と実行して、マシン語データファイルを作成すればOKだ。

●かんたんな解説

行1080～1110では配列変数からデータを受け取り、行1130～1250で転送先の座標と転送元の座標から転送方向を調べて設定する。

行1270～1410はVDPレジスタへのアクセス準備。行1420～1450はデータを送ってよいかチェックしている部分。VDPコマンドの実質的な実行は行1460～1470の部分になる。

行1480～1550は事後処理の部分で、どの場合でも必要な処理。

VDPコマンドは、割りこみを禁止した状態で実行しなければいけない。また、機種によっては、I／Oポートへのアクセスのタイミングを調整しないとうまく動作しない場合もある。

行1610のデータの下位４ビットは論理演算のコードで、これを変更して試してみるといい。

を使ってデータを送ったりするのだ。このとき指定するアドレスによって、VDPレジスタやVRAMにアクセスすることができるのだ。

データの入出力

入出力にはINとOUTの２つの命令を使って行う。それぞれの書式は、

IN　<8ビットレジスタ>，<アドレス>
OUT　<アドレス>，<8ビットレジスタ>
※アドレス＝ｎまたは(C)

となり、アドレスを８ビットデータｎで指定した場合には、Ａレジスタのみ指定可能となる。(C)で指定するときは、あらかじめＣレジスタにアドレスを設定しておく必要がある。それぞれの入出力命令には、おなじI／Oポートアドレスに、連続して読み書きを行うための命令もある。

INI/OUTI
INIR/OTIR
IND/OUTD
INDR/OTDR

これらの命令では、Ｃレジスタでアドレス、Ｂレジスタで回数、HLレジスタでデータの格納アドレスを指定してから実行する。Iが付く命令ではHLが＋１され、Dなら－１される。Ｒが付くと、Ｂレジスタぶん一気に実行される。

BIOS

VDPのコントロールレジスタへのデータ書きこみ用のBIOSとして、MAIN－ROMに次のものがある。

WRTVDP(0047H／MAIN)
　機能：VDPのコントロールレジスタにデータを書き込む
　　入力：Ｃ←VDPレジスタ番号
　　　　　Ｂ←書き込むデータ
　出力：なし
　レジスタ：AF、BC

このほかに、VDPレジスタのアクセス用のBIOSがSUB－ROMにもあるが、ここでは省略する。BIOSを使う場合、実行速度を考えるとあまり実用的ではない。

注意

VDPレジスタアクセスの際には**割り込みを禁止**にした状態で行わなくてはならない。

また、R＃15の内容は割り込み禁止を解除する前に0にもどしておかなくてはならない。システムの割り込みルーチンで、S＃0の内容を読み出しているので、そのときにR＃15の内容が0になっていないと都合が悪いのだ。

VDPに直接アクセスする場合、**タイミングに注意**する必要がある。

VDPコマンドはSCREEN5以降の画面モードで使用すること。それ以外では、動作が保障されていないので注意。

VDPコマンドではVRAMに対してページという考え方はなく、連続した座標系を使用するので注意が必要である。例えばページ1の左上の座標は(0, 0)ではなく(0, 256)というように、ページが1つ進むごとに、Y座標が256ずつ加算されるのだ。

サンプルプログラム

今回は論理演算(TIMP)付きのVRAM間コピーのプログラムを組んでみた。BASICから利用しやすいように、**整数型の配列変数**A(n)にパラメータを設定し、U＝USR(VARPTR(A(0)))のように、配列のポインタをマシン語ルーチンへ渡す型式にした。なお、配列に設定するパラメータの内容は以下のとおりだ。

A(0)＝転送元X座標
A(1)＝転送元Y座標
A(2)＝転送先X座標
A(3)＝転送先Y座標
A(4)＝転送するX方向ドット数
A(5)＝転送するY方向ドット数

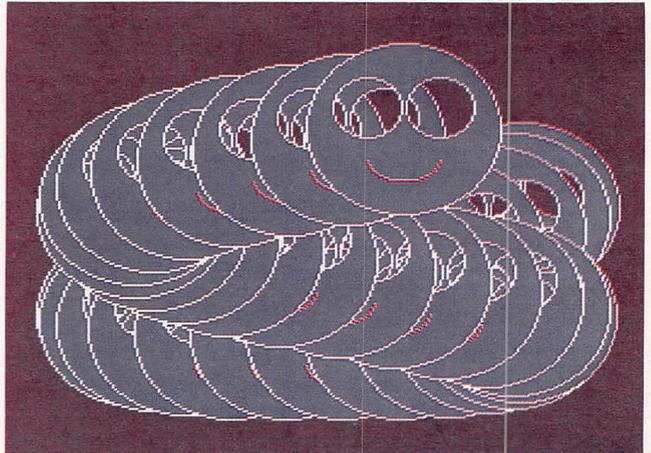
このサンプルプログラムの使用例として付録ディスクにリスト2のBASICプログラムを収録しておくので実行してみて欲しい。

最後に

VDPコマンドには他にも色々な機能があり、なかなか奥が深い。より詳しくはアスキーの『MSX 2テクニカル・ハンドブック』などを参考にして研究して欲しい。

余談だが、私はAMIGA1200というパソコンを買ってしまった。強力なカスタムチップ(画像用や音声用など)が搭載されていて、これらがCPUと並列に動作するらしいのだ。OSはマルチタスクだし、ヨーロッパ産のデモは凄いし、触るたびにそのパワーに感動している。またMSXのフロッピーディスクが自動判別で読み書きできるし、Z80のエミュレータも手に入れたので、MSXのマシン語プログラムの開発・解析にも使えるのだ。

それでは次回まで。(馬場俊輔)

■写真1　リスト2の実行画面

⬆リスト2の実行画面。行200〜210の座標計算を変えれば、動きも変わるぞ

◉リスト2　サンプルプログラムの使用例(MH8-VDP. BAS)

```
100 COLOR 15,1,1:SCREEN 5
110 CLEAR 200,&HD000:DEFINT A-Z:DIM A(5)
120 BLOAD"MH8-VDP.BIN":DEFUSR=&HD000
130 '
140 GOSUB 250
150 A(0)=0:A(1)=0+256     ' Source X,Y
160 A(4)=81:A(5)=81       ' Length X,Y
170 '
180 BEEP:K$=INPUT$(1):SET PAGE 0,0
190 FOR I=0 TO 63
200 A(2)=88+80*COS(I*.3) ' Destination X
210 A(3)=66+60*SIN(I*.1) ' Destination Y
220 U=USR(VARPTR(A(0))):NEXT
230 BEEP:K$=INPUT$(1):END
240 '
250 SET PAGE 1,1:COLOR 15,0,1:CLS
260 CIRCLE(40,40),40:PAINT(40,40),5,15
270 CIRCLE(25,30),14:PAINT(25,30),0,15
280 CIRCLE(55,30),14:PAINT(55,30),0,15
290 CIRCLE(40,54),15,6,3.3,6.2,.7
300 RETURN
```

左のリストは前ページのサンプルプログラムの使用例だ。

付録ディスクをディスクドライブにセットして、
RUN"MH8−VDP.BAS"
と実行するだけでいい。

このプログラムの実行中に2回ほどビープ音が鳴るが、そのときにはスペースキーなど、何か適当なキーを押して先に進めよう。

行220にあるUSR関数呼び出しの部分が、今回のサンプルであるVDPコマンドのマシン語プログラムを実行する部分だ。

この部分を下のリストのようにCOPY命令に改造して実行してみれば、両者の実行速度の違いながわかるだろう。

●かんたんな解説

100　画面初期化
110　マシン語領域確保／整数型宣言／配列変数宣言
120　マシン語プログラム読みこみ／USR関数定義
140　元絵作成サブ呼び出し
150〜160　座標など設定
180　キー入力／ページを0に
190　メインループ開始
200〜210　転送先座標計算
220　USR関数呼び出し⇨VDPコマンドのマシン語実行／メインループを繰り返す
230　キー入力／プログラム終了
250　ページを1にして初期化
260〜290　元絵作画
300　もとの処理にもどる

```
220 COPY(0,0)-(81,81),1 TO (A(2),A(3)),0,TPSET:NEXT
```

割り込みを禁止に
割り込みを禁止する命令には「DI」というのがある。この逆に、割り込みを許可する命令が「EI」というものだ。割り込み処理の中でVDPレジスタをアクセスしているので禁止しておく必要があるのだ。

タイミングに注意
VDPをアクセスするとき、I／Oポートがデータの受け渡しをするのだが、瞬間に行うわけではないので、タイミングが合わないと暴走することがある。このタイミングは機種によってまちまちで、実行してみて調整していくしかない。調整の仕方としては、入出力命令の間にNOP(なにもしないという命令)を入れるなど、入出力命令が連続して実行されないようにすればよい。
ほとんどの場合はだいじょうぶなのだが、もし、ちゃんと動くはずのものが動かないというときには、このようなことも可能性として考えてみるといいだろう。

整数型の配列変数
整数型の変数には、2バイトのメモリが割り当てられている。これが配列変数の場合、添字ごとに順番に2バイトずつのメモリが割り当てられる。そこで、その領域の先頭アドレスをUSR関数の引数としてマシン語に渡すことで、大量のデータを渡すことができる。VDPコマンドに必要なデータは2バイト単位になっているものが多いので、そういう意味でも都合がよいのだ。

VARPTR関数
引数で指定された変数の格納開始アドレスが結果として得られる関数で、
VARPTR(A)
のような場合、変数Aの格納開始アドレスが得られる。これが、例えば、
VARPTR(A(4))
のように配列変数が指定された場合には、配列変数A(n)の要素のうち、A(4)の格納開始アドレスが得られるのだ。

マシン語の気持ち

データ＆資料①

VDPコマンド
資料1：VDPコマンドの種類
資料2：論理演算の種類

資料1はVDPコマンドの種類の一覧で、全部で12種類ある。

これらのコマンドのなかで、論理演算の項目が有効となっているものには、論理演算を指定することができる。

論理演算は、資料2のように4ビットのコードで表現する。

指定のしかたは、R#46に設定するデータの上位4ビットをコマンド番号にし、下位4ビットを論理演算コードで指定する。

例えば、ＬＩＮＥコマンドでTEOR(TXOR)の論理演算を指定する場合には、
01111011B
というデータをR＃46に設定すればいいのだ。

VDPコマンドの実行中は、S＃2のCEビットが1になっている。この状態でSTOPを実行すると、VDPコマンドを中断することができる。しかしSTOP以外のコマンドを実行しようとすると、不都合が生じるので注意が必要だ。

各コマンドとも基本的にはコントロールレジスタにデータをセットして、R＃46にコマンド番号をセットすると実行される仕組みになっているが、実行中にS＃2のビットを参照しなければいけないものや、データを1バイトずつ送ったり、読み込んだりしなければいけないものがあるなど、コマンドによって実行方法が異なるので注意。

各コマンドのレジスタの設定は次ページに紹介する。

◉資料2　論理演算の種類

演算名	BASICでの名称	R＃46のb3〜bØ			
IMP	PSET	Ø	Ø	Ø	Ø
AND	AND	Ø	Ø	Ø	1
OR	OR	Ø	Ø	1	Ø
EOR	XOR	Ø	Ø	1	1
NOT	PRESET	Ø	1	Ø	Ø
TIMP	TPSET	1	Ø	Ø	Ø
TAND	TAND	1	Ø	Ø	1
TOR	TOR	1	Ø	1	Ø
TEOR	TXOR	1	Ø	1	1
TNOT	TPRESET	1	1	Ø	Ø

◉資料1　VDPコマンドの種類

種　類	コマンドの内容	単　位	論理演算	R＃46のb7〜b4			
HMMC	CPU→VRAM高速転送	バイト	無効	1	1	1	1
YMMM	Y軸方向のVRAM間高速転送	バイト	無効	1	1	1	Ø
HMMM	VRAM→VRAM高速転送	バイト	無効	1	1	Ø	1
HMMV	長方形の高速塗りつぶし	バイト	無効	1	1	Ø	Ø
LMMC	CPU→VRAM論理転送	ドット	有効	1	Ø	1	1
LMCM	VRAM→CPU論理転送	ドット	有効	1	Ø	1	Ø
LMMM	VRAM→VRAM論理転送	ドット	有効	1	Ø	Ø	1
LMMV	長方形の論理塗りつぶし	ドット	有効	1	Ø	Ø	Ø
LINE	直線の描画	ドット	有効	Ø	1	1	1
SRCH	色コードのサーチ	ドット	無効	Ø	1	1	Ø
PSET	点の描画	ドット	有効	Ø	1	Ø	1
POINT	色コードの読み出し	ドット	無効	Ø	1	Ø	Ø
STOP	VDPコマンドの中断	──	──	Ø	Ø	Ø	Ø

※単位とは転送単位のことで、これがバイト単位の場合はX座標の指定は画面モードによって1〜4ドット単位になる

データ&資料②

●資料3 各VDPコマンドのレジスタへのセットする内容

コマンド	R#32	R#33	R#34	R#35	R#36	R#37	R#38	R#39	R#40	R#41	R#42	R#43
HMMC	−	−	−	−	DX(下位)	DX(上位)	DY(下位)	DY(上位)	NX(下位)	NX(上位)	NY(下位)	NY(上位)
YMMM	−	−	SY(下位)	SY(上位)	DX(下位) ※SXを兼ねる	DX(上位)	DY(下位)	DY(上位)	−	−	NY(下位)	NY(上位)
HMMM	SX(下位)	SX(上位)	SY(下位)	SY(上位)	DX(下位)	DX(上位)	DY(下位)	DY(上位)	NX(下位)	NX(上位)	NY(下位)	NY(上位)
HMMV	−	−	−	−	DX(下位)	DX(上位)	DY(下位)	DY(上位)	NX(下位)	NX(上位)	NY(下位)	NY(上位)
LMMC	−	−	−	−	DX(下位)	DX(上位)	DY(下位)	DY(上位)	NX(下位)	NX(上位)	NY(下位)	NY(上位)
LMCM	SX(下位)	SX(上位)	SY(下位)	SY(上位)	−	−	−	−	NX(下位)	NX(上位)	NY(下位)	NY(上位)
LMMM	SX(下位)	SX(上位)	SY(下位)	SY(上位)	DX(下位)	DX(上位)	DY(下位)	DY(上位)	NX(下位)	NX(上位)	NY(下位)	NY(上位)
LMMV	−	−	−	−	DX(下位)	DX(上位)	DY(下位)	DY(上位)	NX(下位)	NX(上位)	NY(下位)	NY(上位)
LINE	−	−	−	−	DX(下位)	DX(上位)	DY(下位)	DY(上位)	MaJ(下位) ※長辺ドット数	MaJ(上位)	Min(下位) ※短辺ドット数	Min(上位)
SRCH	SX(下位)	SX(上位)	SY(下位)	SY(上位)	−	−	−	−	−	−	−	−
PSET	−	−	−	−	DX(下位)	DX(上位)	DY(下位)	DY(上位)	−	−	−	−
POINT	SX(下位)	SX(上位)	SY(下位)	SY(上位)	−	−	−	−	−	−	−	−

●座標データ(各2バイト)
SX 転送元基準点のX座標
SY 転送元基準点のY座標
DX 転送先基準点のX座標
DY 転送先基準点のY座標
NX 領域のX方向ドット数
NY 領域のY方向ドット数
MaJ 長辺のドット数
Min 短辺のドット数
CLR 転送・塗りつぶしデータ

●R#45の設定
DIX 基準点(SX)からのNXの方向(0=右、1=左)
DIY 基準点(SY)からのNYの方向(0=下、1=上)
MSX 転送元のメモリ選択(0=VRAM、=拡張RAM)
MSD 転送先のメモリ選択(0=VRAM、=拡張RAM)
EQ サーチの終了条件(0=基準色の発見時、1=基準色以外の発見時)
MAJ 0=長辺はX方向、1=長辺はY方向(または長辺=短辺)

●HMMCとLMMC

これらのコマンドでは、実行中1バイトずつデータを転送する必要がある。

まずS＃2のCEビットが0(終わり)か判定し、1なら次にTRビットが1(受入れOK)か判定して、さらに1ならデータをR＃44に転送するのだ。

●LMCM

これは前述のコマンドの逆で、まずS＃2のTRビットが1か判定し、1ならS＃7からデータを読む。次にCEビットが0か判定し、1なら繰り返すのだ。

レジスタへのセットアップでS＃7を空読みしてTRビットを0にしておく必要がある。

また、コマンドが終了しても、TRビットが1ならデータが送られてきているので注意。

●SRCH

S＃2のCEビットが0になり、コマンドが終了したあとでS＃2のBDビットを参照する。これが1のときは指定した条件でのコマンド終了で、発見したX座標がS＃8(下位)とS＃9(上位)に格納されている。BDビットが0のときは、画面の端まで検索して未発見だったときの終了となる。

R＃44	R＃45								R＃46								補　足
	b7	b6	b5	b4	b3	b2	b1	b0	b7	b6	b5	b4	b3	b2	b1	b0	
転送データの1バイト目をセット	Ø	—	MXD	—	DIY	DIX	—	—	1	1	1	1	—	—	—	—	S＃2のCEビットがØで終了。S＃2のTRビットが1になったらR＃44にデータをセット
——	Ø	—	MXD	—	DIY	DIX	—	—	1	1	1	Ø	—	—	—	—	転送領域は左右どちらかの画面端までで、方向はY方向に限定。DIX：Ø＝右端まで、1＝左端まで
——	Ø	—	MXD	MXS	DIY	DIX	—	—	1	1	Ø	1	—	—	—	—	
領域を埋めるデータをセット	Ø	—	MXD	—	DIY	DIX	—	—	1	1	Ø	Ø	—	—	—	—	塗りつぶすデータは1バイト単位なので画面モードによってドット数が変化する
転送データの1バイト目をセット	Ø	—	MXD	—	DIY	DIX	—	—	1	Ø	1	1	b3~bØ 論理演算コード				HMMCと同様の動作をするが、転送データは1バイトで1ドットを表すので注意
——	Ø	—	—	MXS	DIY	DIX	—	—	1	Ø	1	Ø	—	—	—	—	S＃2のTRビットが1になっていればS＃7よりデータを読む。S＃2のCEビットがØで終了
——	Ø	—	MXD	MXS	DIY	DIX	—	—	1	Ø	Ø	1	b3~bØ 論理演算コード				
領域を埋めるデータをセット	—	—	MXD	—	DIY	DIX	—	—	1	Ø	Ø	Ø	b3~bØ 論理演算コード				YMMMと同様の動作をするが、塗りつぶすデータは1ドット単位なので注意
描画色データをセット	Ø	—	MXD	—	DIY	DIX	—	MAJ	Ø	1	1	1	b3~bØ 論理演算コード				誤動作を防ぐために、MajとMinおよびMAJビットの設定は必ず行うこと
基準となる色コードをセット	—	—	MXD	—	—	DIX	EQ	—	Ø	1	1	Ø	—	—	—	—	DIXはサーチ方向。S＃2のBDビットが1なら発見して終了。S＃8とS＃9に発見したX座標
書き込む色コードをセット	Ø	—	MXD	—	—	—	—	—	Ø	1	Ø	1	b3~bØ 論理演算コード				
——	—	—	—	MXS	—	—	—	—	Ø	1	Ø	Ø	—	—	—	—	S＃7に指定した座標の色コードが格納される

マシン語の気持ち

データ＆資料③

ビットブロックトランスファ

資料4～6：BIOS一覧

資料7～8：メモリ領域とファイル名

ここではSUB－ROMにあるビットブロックトランスファと呼ばれるBIOSを紹介する。

これはBASICのCOPY命令に相当し、VRAM間のコピーはもとより、配列変数（メモリ）やディスクファイルとのやり取りも行える。

ワークエリアにデータをセットして呼び出すだけでいいので、VDPコマンドよりも手軽に使える利点があり、知っておくととても便利だ。

VDPコマンドと関係ないようにも思えるが、ワークエリアに設定するデータなどを見ると、VDPコマンドと深く関係があることがわかるだろう。

SUB－ROMにあるBIOSを呼び出す方法にはいくつかあるが、かんたんなやり方は、

```
LD      IX,BLTVV
CALL EXTROM
        :
```

のようにして、IXレジスタに呼び出したいBIOSのアドレスを設定し、Ø15FHにあるEXTROMというBIOSを呼び出せばよい。

ディスクとのやり取りをする場合にエラーが発生したときは、BASICのエラー処理が実行され、メッセージを表示してプログラムが中断してしまうので注意が必要だ。

◉資料4　VRAM間のCOPY

・BLTVV　（Ø191H／SUB）

機能：VRAM間の転送
入力：HLレジスタにF562Hを設定
　　さらに以下のワークエリアを設定
　　（F562H～F563H）　SX⇨転送元X座標
　　（F564H～F565H）　SY⇨転送元Y座標
　　（F566H～F567H）　DX⇨転送先X座標
　　（F568H～F569H）　DY⇨転送先Y座標
　　（F56AH～F56BH）　NX⇨転送するX方向ドット数
　　（F56CH～F56DH）　NY⇨転送するY方向ドット数
　　（F56FH）　R♯45と同様に設定
　　（F57ØH）　論理演算コード
出力：Cyフラグをリセット
レジスタ：すべての内容が破壊される

◉資料5　RAM（配列変数）とVRAM間のCOPY

・BLTVM　（Ø195H／SUB）

機能：配列変数からVRAMに転送する
入力：HLレジスタにF562Hを設定
　　さらに以下のワークエリアを設定
　　（F562H～F563H）　配列変数の格納アドレス
　　（F566H～F567H）　DX⇨転送先のX座標
　　（F568H～F569H）　DY⇨転送先のY座標
　　（F56FH）　R♯45と同様に設定
　　（F57ØH）　論理演算コード
出力：データ個数に異常があればCyフラグをセット
レジスタ：すべての内容が破壊される

・BLTMV　（Ø199H／SUB）

機能：VRAMから配列変数に転送する
入力：HLレジスタにF562Hを設定
　　さらに以下のワークエリアを設定
　　（F562H～F563H）　SX⇨転送元X座標
　　（F564H～F565H）　SY⇨転送元Y座標
　　（F566H～F567H）　配列変数の格納アドレス
　　（F56AH～F56BH）　NX⇨転送するX方向ドット数
　　（F56CH～F56DH）　NY⇨転送するY方向ドット数
　　（F56FH）　R♯45と同様に設定
出力：Cyフラグをリセット
レジスタ：すべての内容が破壊される

◉資料7　配列変数で確保しておくメモリ領域

・SCREEN5／SCREEN7
　X方向ドット数 × Y方向ドット数 ÷ 2 ＋ 4 （バイト）

・SCREEN6
　X方向ドット数 × Y方向ドット数 ÷ 4 ＋ 4 （バイト）

・SCREEN8
　X方向ドット数 × Y方向ドット数 ＋ 4 （バイト）

◉資料8　ファイル名データの形式

例：「SAMPLE．GRP」というファイル名の場合

```
DEFB    22H, 'SAMPLE. GRP', 22H, Ø
```

- 'SAMPLE. GRP'：ファイル名の文字列データ
- 22H：「"」のキャラクタコード
- Ø：終了マーク

◉資料6　ディスクとRAM（配列変数）、VRAM間のCOPY

・BLTVD　（Ø19DH／SUB）

機能：ディスクからVRAMに転送する
入力：HLレジスタにF562Hを設定
　　さらに以下にワークエリアを設定
　　（F562H～F563H）　ファイル名の格納アドレス
　　（F566H～F567H）　DX⇨転送先X座標
　　（F568H～F569H）　DY⇨転送先Y座標
　　（F56FH）　R♯45と同様に設定
　　（F57ØH）　論理演算コード
出力：設定に異常があればCyフラグをセット
レジスタ：すべての内容が破壊される

・BLTDV　（Ø199H／SUB）

機能：VRAMからディスクに転送する
入力：HLレジスタにF562Hを設定
　　さらに以下にワークエリアを設定
　　（F562H～F563H）　SX⇨転送元X座標
　　（F564H～F565H）　SY⇨転送元Y座標
　　（F566H～F567H）　ファイル名の格納アドレス
　　（F56AH～F56BH）　NX⇨転送するX方向ドット数
　　（F56CH～F56DH）　NY⇨転送するY方向ドット数
　　（F56FH）　R♯45と同様に設定
出力：Cyフラグをリセット
レジスタ：すべての内容が破壊される

・BLTMD　（Ø1A5H／SUB）

機能：ディスクから配列変数にデータをロードする
入力：HLレジスタにF562Hを設定
　　さらに以下にワークエリアを設定
　　（F562H～F563H）　ファイル名の格納アドレス
　　（F566H～F567H）　配列変数の格納アドレス
　　（F568H～F569H）　ロード領域の終了アドレス
出力：データ個数に異常があればCyフラグをセット
レジスタ：すべての内容が破壊される

・BLTDM　（Ø1A9H／SUB）

機能：VRAMから配列変数に転送する
入力：HLレジスタにF562Hを設定
　　さらに以下にワークエリアを設定
　　（F562H～F563H）　配列変数の格納アドレス
　　（F564H～F565H）　セーブ領域の終了アドレス
　　（F566H～F567H）　ファイル名の格納アドレス
出力：Cyフラグをリセット
レジスタ：すべての内容が破壊される

ファンダム 情報局

質問箱

スプライトが消えてしまう

Q SCREEN5でスプライトを2枚重ねて表示するとき、表示される色をORの色にしようとしたらスプライトが消えてしまう。タイミングが悪いのでしょうか？
（長野・寺島永師／13歳）

A スプライトモード2での多色スプライトの意味は知っているけど、いまいち方法がわからないということらしい。原因は、両方のスプライトとも重ね合わせの指定があることだ。COLORSPRITE命令で設定する色データに64を加えるのはいいが、両方ともそうしてはいけない。これは「自分より小さいスプライト面のスプライトと重なります」というような意味があるので、スプライト面の小さいほうには64を加えないでいいのだ。つまり、重ね合わせて表示するスプライトのうち、いちばん上（表示されるスプライト面の小さい方）のスプライトはそのままふつうに表示して、2枚目からの重ねたいスプライトの色に64を加えていくということだ。両方とも64を加えてしまうと、それらより上のスプライト面にスプライトが表示されるまで、画面には現れないのだ。
（M）

情報箱

あの『LOST WING』をマウスで操作

1992年8月号に掲載、スーパープロコレ4にも収録されている、あの超よくできているシューティングゲーム『LOST WING』をマウスで操作するからの改造法が、長沢良和クン（群馬・17歳）から送られてきたので紹介しよう。

改造部分は行280と行620。下のリストの赤文字部分のように書き換え、行622を付け加えればOK。これで小刻みな動きや、すばやい大きな動きまで自由自在。パッド操作でクリアできなかったところでも、これならクリアできるかもしれない。ちょっと連射がつらいけど。
（ち）

```
280 '7EFEF0C03239C1C91AD68012D07EFE64280
83438023535CDE9C7237EFE40C834380235353E2
3324ED8C9CD00BF0000000000000000000000000
0000000000000007B86FEB430015F237A86FE833
00157ED537CD8CD91D1283B06042190D82B2B2B2
B3ABFD7B7201D7EFED1202710EF010008CD32CF
620 CLEAR9,&HBEFF:DEFUSR=PEEK(-2442)+PEE
K(-2441)*256+16:AD=&HDA00
622 FORI=0TO33:POKE&HBF00+I,VAL("&H"+MID
$("D9 3E 0C CD DB 00 3E 0E CD DB 00 08 3
E 0D CD DB 00 D9 21 FF BF 77 08 2B 77 3A
 7C D8 5F 3A 7D D8 57 C9",I*3+1,2)):NEXT
```

情報箱

6-7月号B・P『MOVE-LINE』の訂正

6－7月情報号のBASICピクニック『MOVE－LINE』（原案＝うどん・てんどん、プログラム責任＝編集部・コルサ）に以下のような問題点がありました。

【問題点】78ページ1段目4行目～8行目の指示に従って行120をマウス用に修正して実行し、左ボタンを押すと、

Illegal function call in 280

というエラーが出る。

【原因】行280の先頭で呼び出した行520以降のサブルーチンで変数Pが－1の値をとり、その変数Pが配列Xのなかで使われているため。

【訂正と対策】行540を

540　PP=PAD(12)

と変更する。

原作はもともとマウス専用で上記のようなバグはありません。編集部で改造し、最後に変数名の見直しと変更をしたときに、このバグが混入したようです。確認不足でした。
（コ）

PADでPAT

by Cock-M　▶遊び方は22ページ

MSX2/2+VRAM64K

解説

■変数の意味

・座標用変数

T、U　ボールの座標増分
V、W　グリーンの傾斜
X、Y　ボールの座標

・その他の変数

A　マウス入力用
P　ホールインした回数
Q　打数
S　ステージ数－1
Z　ホールインフラグ⇨0＝ハズレ、1＝ホールイン

■プログラム解説

1　初期設定

●画面の色設定●座標以外の変数を整数型に宣言●画面モード、スプライトサイズ設定、および乱数初期化●スプライトパターン定義●ファンクションキーの表示禁止●グラフィック画面への文字表示準備●ホール表示●スプライト衝突時の割りこみ先指定・許可

2　グリーン設定

●打数更新●グリーンの傾斜表示の消去●グリーンの傾斜設定●ボールの位置初期化●グリーンの傾斜表示●ボール表示●ホールインフラグ初期化●ステージ数表示

3　マウスクリア

●マウス入力(行7を呼び出す)●マウスが静止しているか判定⇨【動いていれば】行3へ飛ぶ

4　打ち出し判定

●マウス入力●ボールを打ったか判定⇨【マウスの動きが弱いまたは画面下方向なら】行4へ飛ぶ

5　ボール移動

●ボールの座標増分にグリーンの傾斜を加味する●ボールの減速計算●ボールの座標更新●ボール表示●ボールの移動継続判定⇨【ボールが画面内にあって、X、Y座標の移動増分の合計が一定値以上なら】行5へ飛ぶ

6　結果表示

●ホールイン数更新●結果の円表示⇨入れば中を赤く塗る●10回打ったか判定⇨【打っていれば】行9へ飛ぶ　【まだなら】行2へ飛ぶ

7　マウス入力サブ

●マウス入力●X、Y座標増分読みこみ●もとの処理へもどる

8　ホールインサブ(スプライト衝突時の割りこみ処理)

●ボール消去●ホールインフラグ設定●行6へもどる

9　クリア判定

●ステージクリア判定⇨【6回以上いれたらクリア】ステージ数更新／全ステージクリア判定⇨【ステージ7をクリアしたら】メッセージ表示／行10へ飛ぶ【まだなら】ホールイン数、打数初期化／画面消去／行2へ飛ぶ

10　ゲームオーバー

●効果音●グリーンの色切り換え●スペースキーの入力判定⇨【入力がなければ】行10へ飛ぶ【入力があれば】プログラムを再実行する

プログラマからひとこと

PADでナイスショット

モグモグモグモグ……ゴンゴン……ニャーオ……どなたですか……ガチャッ……。(ここから先は超速く読んでね)
ど久しぶりのCock－Mです。突然ですがいいたいことがあります。1992年2月号39ページの『槍投げ100m』は1画面だぞ、4画面じゃないぞ。さてさて、この『PADでPAT』は、実は友人A君とくだらない話をしていて生まれたゲームです。パワーアップバージョンで『PADでナイスショット』とか考えたけど、マウスがいくつあっても足りなくなりそうなのでやめました。最後にさっき紹介した、このゲームの源となったA君からひとことあるので聞いてやってください……A君どうぞ。
月にかわっておしおきしちゃう。ムーンクリスタルパ……ガチャ。
モグモグモグモグ……。

Cock－M　群馬・17歳

補足と注意

ステージクリアの条件は、6回以上ホールインさせることとなっているのだが、投稿時の作品では、ホールインが5回以下でもクリアしてしまうことがあった。

調べた結果、ホールイン判定に使われているスプライト衝突割りこみの実行方法に問題があった。

リストの行1で割りこみ先指定を行ったあと、直後で許可も行い、プログラム中はそのままずっと割りこみ許可の状態になっていた。

スプライト衝突割りこみ処理を見てみると、習慣的に行われているSPRITEOFFがない。

このこととスプライト衝突割りこみのタイミングのズレからこのような誤動作が生じたのだ。

実行に支障があるわけではないので、リストの下にこれらを修正するための改造リストを掲載した。

作者の意図した条件で遊びたいという人は、改造してみるといい。

(MORO)

```
PADPAT  .FD8


1 COLOR15,12,12:DEFINTA-S:SCREEN5,0,RND(
-TIME):SPRITE$(0)="<~"+STRING$(4,255)+"~
<":KEYOFF:OPEN"GRP:"AS#1:PUTSPRITE1,(100
,20),1,0:ONSPRITEGOSUB8:SPRITEON
2 Q=Q+1:LINE(150,150)-(255,211),12,BF:V=
RND(1)*2-1:W=RND(1)*2-1:X=100:Y=80+S*20:
LINE(230,180)-(230+V*20,180+W*20),15:PSE
T(230,180),1:PUTSPRITE0,(X,Y),15:Z=0:PSE
T(0,0):PRINT#1,"STAGE"S+1
3 GOSUB7:IFU<>0THEN3
4 GOSUB7:IFU>-10THEN4
5 T=T+V/5:U=U+W/5:T=T*.95:U=U*.95:X=X+T:
Y=Y+U:PUTSPRITE0,(X,Y),15:IFX<258ANDX>0A
NDY>0ANDY<205ANDABS(T+U)>2THEN5
6 P=P+Z:CIRCLE(Q*8,200),4,4:PAINT(Q*8+4-
Z*4,200),8,4:IFQ=10THEN9ELSE2
7 A=PAD(12):T=PAD(13):U=PAD(14):RETURN
8 PUTSPRITE0,(256,-15):Z=1:RETURN6
9 IFP>5THENS=S+1:IFS=7THENPSET(16,16):PR
INT#1,"ｸﾘﾔｰﾀﾞ!":GOTO10ELSEP=0:Q=0:CLS:GO
TO2
10 BEEP:COLOR=(12,RND(1)*8,0,0):IFSTRIG(
0)=0THEN10ELSERUN
```

◉クリアをシビアにする改造リスト

```
4 GOSUB7:IFU>-10THEN4 ELSE SPRITEON
6 SPRITEOFF:P=P+Z:CIRCLE(Q*8,200),4,4:PA
INT(Q*8+4-Z*4,200),8,4:IFQ=10THEN9ELSE2
```

〈ファンダムニュース／3月号読者アンケート集計結果発表〉ちょっと古いが3月号のファンダムBEST5の発表だ。5位はテクニックを駆使して戦艦を撃沈させる「ゼロ戦」。4位は超難度ステージもあったパズルゲーム「ICE DON」。3位はのんびり戦ってはいられないシューティングゲーム「Ex-Gravity」。2位は山添風三国志SLG「レッツゴー三国」。そして、1位は何回もの再投稿の末、ついに採用された「Dark Dungeon」でした。

TANK タンク

by S-II

MSX MSX2/2+RAM8K

▶遊び方は23ページ

解説

■変数の意味

・スプライト座標

W、V　ダストの位置(スプライト座標)

X、Y　タンクの位置(スプライト座標)

・その他の変数

A　前進か(1)後退か(−1)

B、C　スプライトジェネレータテーブル設定時の一時変数

F　ダストの飛行フラグ(1・0)

H　タンクの向いている方向＝スプライトパターン番号

I、J　ループ用

L　キー入力(253：D、254：C)

Q　レベル(3分の1がダストの飛行速度)

R　キー入力(251：M、254：K)

S　スコア

Z　ハイスコア

・スプライトパターン番号

0〜15　タンク(上向きのタンクのパターン番号は0。そこから左→下→右と左回りに順に向きを変えていくとパターン番号も順に増えていく。面番号は0)

16　ダスト(面番号1)

■プログラム解説

1　プログラム初期化

●整数型宣言／画面初期化／FN関数定義／スプライトジェネレータテーブル設定(0〜15)

2　ゲーム初期化

●スプライトパターン定義●ゲーム画面を描く(10：危険地帯、7：廃棄場、12：安全空間)●変数初期化●スプライト衝突割り込み定義

3　メインループ

●ダストが飛行中のときホールド判定(スコア加算／フラグ設定／スプライト衝突割り込み禁止)●ダストを廃棄したときダストを出す(飛行速度更新／フラグ設定／スプライト衝突割り込み許可)●ダストをホールドしているときのダストの移動計算

4　タンク出撃!

●ダスト表示●キー入力●タンクの移動・表示●危険地帯侵入判定

5　ゲームオーバー(スプライト衝突割り込みサブ)

●ダスト出現直後の判定(リプレイのときダストを消していないため、衝突後のリプレイで開始直後に必ず衝突割り込みが発生する)●ハイスコアの更新・表示

6　リプレイ

●割り込み禁止●デモとトリガー待ち(リプレイ)

補足と注意

右のキー(K・M)を押すと左前または左後ろに進み、左のキー(D・C)を押すと右前または右後ろに進むようになっているが、これを逆にしたい人は、行4の2行目「＋(L＝253ORR＝251)−(L＝254ORR＝254)」の「＋」と「−」を逆にするといい(おなじ行内の後のほうによく似た部分があるので、修正箇所を間違わないように注意してほしい)。

(ジキル)

```
TANK      .FD8

1 DEFINTA-Z:COLOR15,0:SCREEN2,1:DEFFNP(A
)=VAL(MID$("1000124567776532",(A+32)MOD1
6+1,1)):FORI=0TO15:A=I*8:FORJ=0TO2:B=J*4
+I:C=B+4:LINE(A+FNP(B),FNP(C))-(A+FNP(-B
),FNP(-C)),15:NEXT:FORJ=ATOA+7:VPOKE1433
6+J,VPEEK(J):NEXTJ,I:OPEN"GRP:"AS#1
2 SPRITE$(16)="タタ":CLS:LINE(0,0)-(15,191
),10,BF:LINE(16,0)-(127,191),7,BF:LINE(1
6,20)-(127,171),12,BF:X=40:Y=90:H=12:W=2
0:V=0:F=0:Q=6:S=0:ONSPRITEGOSUB5
3 IFFTHENW=W-Q¥3:IFX+1<WANDW<X+11ANDY+1<
VANDV<Y+11THENBEEP:S=S+1:F=0:SPRITEOFF:E
LSEELSEIFPOINT(W,V)=7THENW=250:V=RND(1)*
152+20:Q=Q+1:F=1:SPRITEONELSEW=X+6:V=Y+6
4 PUTSPRITE1,(W,V),6,16:L=PEEK(-1048):R=
PEEK(-1047):H=(16+H+(L=253ORR=251)-(L=25
4ORR=254))MOD16:A=(L=254ORR=251)-(L=253O
RR=254):X=X+A*(FNP(H)+FNP(8-H)-7):Y=Y+A*
(FNP(H+4)+FNP(4-H)-7):PUTSPRITE0,(X,Y),1
5,H:IFW<15ORX<8ORX>120THENGOSUB5ELSE3
5 IFW=250THENRETURNELSEZ=Z-(S-Z)*(S>Z):P
SET(140,90),0:PRINT#1,"SC:"S"/HS:"Z
6 SPRITEOFF:I=(I+1)MOD9:CIRCLE(X+7,Y+7),
I,6+I:IFSTRIG(0)THENRETURN2ELSE6
```

プログラマからひとこと

あやふやです

私の師である谷口先生が大野高校へ転任されました。でも夏は別府で飲み会やるから帰ってきてね。冒頭が私事ですいません、S−IIです。しかし、最近のMファンは対応機種がどうもあやふやですね。ターボRや2＋とあっても、MSX2で可能な場合が多々ありますよ。R800・V9958・DOS2・漢字ROMなどのどれが必要であるかはっきりさせてほしいものです。そーいえばパO活も隔月になる様で、これじゃ偶数月はなにも買う本がないよーっ……ラジOライフでも買うか(笑)。

S−II　山口・20歳

ピンポンのファンダム

〈ファンダムニュース／4−5月号読者アンケート集計結果発表〉つづいて、4−5月号のファンダムBEST5！　5位はこれで百人一首の達人になれる『小倉百人一首』。4位は天才米チャの技ありの作品『ラスタースクロールだ！』。3位はバスをリアルに動かすドライブシミュレータ『バスドライバー』。2位は『めざせ1番！』。キミならテストまでの1週間をどう過ごすのかな。そして、ダントツの1位が会社運営SLG『COMPANY』でした。

虹色ディスプレイ

by OCT1772　▶遊び方は33ページ

MSX2/2+ VRAM64K

解説

■変数の意味

A　マシン語の書き込みアドレス

A$　マシン語データ読み込み用

I、J　ループ用

S　スピード

U　USR関数用

■プログラム解説

1　初期設定

●画面色設定●マシン語領域確保●変数を整数型に宣言●マシン語データ書き込み●VDPのポート番号を調べる●ファンクションキー2の設定

2　虹色ディスプレイ

●色変化スピードの入力●USR関数定義●マシン語ルーチン実行●USR関数再定義●ファンクションキー1の設定

3~5　マシン語データ

■マシン語解説

D8ØØ~D83E　走査線割り込み設定

D8ØØ~D8ØA　ワークエリア初期化

D8ØB~D815　H. KEYIを&HD8D9番地~&HD8DD番地へコピー

D816~D82Ø　割り込みルーチンを接続

D821~D82F　割り込みライン設定

D83Ø~D83E　走査線割り込み設定・リターン

D83F~D85D　走査線割り込み解除

D83F~D84A　H. KEYIを元に戻す

D84B~D85D　走査線割り込み解除・リターン

D85E~D8DD　割り込みルーチン

D85E~D877　割り込みの原因を調べ、走査線割り込みでなければ&HD8D9番地へ

D878~D88E　パレット書き換え

D88F~D8D2　書き込むパレットデータと割り込みラインの決定

D8D3~D8D8　割り込みライン設定

D8D9~D8DD　H. KEYIの実行

■ワークエリア

D7ØØ　ステータス・レジスタ読み出し用ポートアドレス

D7Ø1　コントロール・レジスタ書き込み用ポートアドレス

D7Ø2　書き込みを行うパレットデータの通し番号

D7Ø3　割り込みライン

D7Ø4　カウント用

D7Ø5　カウント用(保存用)

D8DE~D913　パレットデータ

補足と注意

■走査線割り込み設定

走査線割り込みを可能にするには、R#0のビット4を1にし、H.KEYI(&HFD9A番地から6バイト)と呼ばれるフックを書き換える。そして割り込みを発

◉虹色ディスプレイのソースリスト

```
NIZI     .SIM

1000 ;**** NIZIIRO VSYNC ****        ■各種ラベル定義
1010         ORG     ØD8ØØH          アセンブル開始番地定義
1020 PALNUM:EQU      ØD7Ø2H          各種ラベル定義
1030 LINE:   EQU     ØD7Ø3H
1040 WAIT:   EQU     ØD7Ø4H
1050 HWAIT:  EQU     ØD7Ø5H
1060 RDVDP1:EQU      ØD7ØØH
1070 WRVDP1:EQU      ØD7Ø1H
1080 RGØSAV:EQU      ØF3DFH
1090 HKEYI: EQU      ØFD9AH
1100 ;****    VSYNC   ON     ****    ■走査線割り込み設定
1110 VSYON: DI                       割り込み禁止
1120         XOR     A               A←0
1130         LD      (PALNUM),A      各種ワークエリアの初期化
1140         LD      A,(HWAIT)
1150         LD      (WAIT),A        (WAIT)←(HWAIT)
1160 ;OLD HOOK SAVE                   ●フックの内容の保存
1170         LD      HL,HKEYI        HLレジスタに設定したアドレス
1180         LD      DE,OLDHOK       から連続した5バイトをDEレジ
1190         LD      BC,5            スタに設定したアドレス以降へコ
1200         LDIR                    ピーする
1210 ;NEW HOOK SET                    ●割り込みルーチンの接続
1220         LD      A,ØC3H          A←&HC3(ジャンプコード)
1230         LD      (HKEYI),A       フックの書き換え
1240         LD      HL,VSYNC        HL←割り込みルーチンのアドレス
1250         LD      (HKEYI+1),HL    フックの書き換え
1260 ;VDP R#19 = ØBDH                 ●割り込みラインの設定
1270         LD      A,(WRVDP1)
1280         LD      C,A             C←コントロールレジスタ書き込みポートアドレス
1290         LD      D,Ø93H          D←&H80+19
1300         LD      A,ØBDH          A←割り込みラインの初期値
1310         LD      (LINE),A        割り込みライン用ワークの初期化
1320         OUT     (C),A           ポートへの出力(書き込みデータ)
1330         OUT     (C),D           ポートへの出力(レジスタの指定)
1340 ;VDP R#Ø = R#Ø OR 1ØH            ●走査線割り込みの設定
1350         LD      HL,RGØSAV       HL←R#のワークのアドレス
1360         LD      A,(HL)          A←R#0の内容
1370         OR      1ØH             ビット4のセット
1380         LD      (HL),A          ワークに変更内容を書き込む
1390         OUT     (C),A           ポートへの出力(書き込みデータ)
1400         LD      A,8ØH           A←&H80+0
1410         OUT     (C),A           ポートへの出力(レジスタの指定)
1420         EI                      割り込み禁止の解除
1430         RET                     BASICに戻る
1440 ;****    VSYNC OFF    ****      ■走査線割り込みの解除
1450 ;RECOVER HOOK                    ●フックの内容を元に戻す
1460 VSYOFF:DI                       割り込み禁止
1470         LD      HL,OLDHOK       HLレジスタに設定したアドレス
1480         LD      DE,HKEYI        から連続した5バイトをDEレジ
1490         LD      BC,5            スタに設定したアドレス以降へコ
1500         LDIR                    ピーする
1510 ;VDP R#Ø = R#Ø AND ØEFH          ●走査線割り込みの解除
1520         LD      A,(WRVDP1)
1530         LD      C,A             C←コントロールレジスタ書き込みポートアドレス
1540         LD      HL,RGØSAV       HL←R#0のワークのアドレス
1550         LD      A,(HL)          A←R#0の内容
1560         AND     ØEFH            ビット4のリセット
1570         LD      (HL),A          ワークに変更内容を書き込む
1580         OUT     (C),A           ポートへの出力(書き込みデータA)
1590         LD      A,8ØH           A←&H80+0
1600         OUT     (C),A           ポートへの出力(レジスタの指定)
1610         EI                      割り込み禁止の解除
1620         RET                     BASICに戻る
1630 ;****     MAIN       ****        ■割り込みルーチン
1640 ;VDP S#1 CHECK                   ●割り込みの原因調査
1650 VSYNC: LD       DE,(RDVDP1)
1660         LD      C,D             C←コントロールレジスタ書き込みポートアドレス
1670         LD      HL,18FH         H←1(S#1)/L←&H80+15
1680         OUT     (C),H           ポートへの出力(書き込みデータ)
1690         OUT     (C),L           ポートへの出力(レジスタの指定)
1700         LD      C,E             C←ステータスレジスタ読み込みポートアドレス
1710         IN      A,(C)           A←S#1の内容
1720         LD      C,D             C←コントロールレジスタ書き込みポートアドレス
1730         DEC     H               H←0
1740         OUT     (C),H           ポートへの出力(書き込みデータ)
1750         OUT     (C),L           ポートへの出力(レジスタの指定)
1760         AND     1               ビット0以外をクリア
1770         JP      Z,OLDHOK        ビット0が0ならOLDHOKへ
1780 ;PALET CHANGE                    ●パレットの書き換え
1790         LD      HL,ØF9ØH        H←15(パレット15)/L←&H80+16
1800         OUT     (C),H           ポートへの出力(書き込みデータ)
1810         OUT     (C),L           ポートへの出力(レジスタの指定)
1820         INC     C               C←パレットレジスタ書き込みポートアドレス
```


〈ファンダムニュース／ここだけの話①〉スーパープロコレ5のために過去のMファンを読むシゲル。今はホモだとかいわれているシゲルだが、編集部に入ったばかりのころは「めずらしい正当派人材」などといわれていたのだ。ペンネームも「にい」なんていうつまんないものだったしね。いったい彼になにがあったのか？　それはそのうち明らかになる。といいな。（ちえ熱）

生させるラインはR#19に設定する。また、ユーザールーチン処理後は元々のフックの内容を実行させる事が必要だ。詳しくは『データパック』や、ソースリストをよく見て研究して欲しい。

■パレット設定の方法

赤、青、緑の輝度(それぞれ0～7の8段階)をパレットに設定するには、R#16にパレット番号を設定してから、パレットレジスタ書き込みポート(メインROMの7番地の内容+2=通常は&H9A)に2回に分けてデータを書き込む。まず赤の輝度×16+青の輝度を出力してから、次に緑の輝度を出力する。なお、この時点でR#16の内容はインクリメントされている(連続したパレットの設定が楽にできる)。

■その他

コントロール・レジスタは、書き込み専用のレジスタであるので読み出すことはできない。だから、他のプログラムが参照するレジスタの値は書き込む前にワークエリアに書き込む内容を保存しておくことになっている。そのワークエリアとしてR#0～R#7には&HF3DF～&HF3E6番地が、R#8～R#23には&HFFE7～&HFFF6番地(MSX2で追加された)が、R#25～R#27には&HFFFA～&HFFFC番地(MSX2+で追加された)が割り当てられている。

コントロール・レジスタへの書き込みや、ステータス・レジスタの読み出し方などの具体的な方法については、『マシン語の気持ち』を参照のこと。

(馬場俊輔)

```
1830          LD     HL,PALET         HL←パレットデータテーブルの先頭アドレス
1840          LD     A,(PALNUM)       A←パレットへ書き込むデータの番号
1850          LD     E,A
1860          LD     D,0
1870          ADD    HL,DE            HL←パレットデータのアドレス
1880          OUTI                    ポートへの出力(赤と青の輝度)
1890          OUTI                    ポートへの出力(緑の輝度)
1900          DEC    C                C←コントロールレジスタ書き込みポートアドレス
1910 ;COUNT                           ●パレットデータの決定など
1920          LD     B,A              B←パレットへ書き込むデータの番号
1930          LD     A,(LINE)         A←割り込みライン数のワーク内容
1940          CP     0BDH
1950          JP     NZ,GO3           もしA≠&HBDならGO3へ
1960          LD     A,0DH            A←&H0D
1970          JP     GO2              GO2へ
1980 GO3:     ADD    A,10H            A←A+&H10
1990          CP     0BDH
2000          JP     NZ,GO2           もしA≠&HBDならGO2へ
2010          LD     (LINE),A         (LINE)←A
2020          LD     H,A              H←A
2030          LD     A,(WAIT)         A←(WAIT)
2040          DEC    A                A←A-1
2050          JP     NZ,GO4           もしA≠0ならばGO4へ
2060          LD     A,(HWAIT)
2070          LD     (WAIT),A         (WAIT)←(HWAIT)
2080          LD     A,30             A←30
2090          JP     GO5              GO5へ
2100 GO4:     LD     (WAIT),A         (WAIT)←A
2110          LD     A,32             A←32
2120          JP     GO5              GO5へ
2130 GO2:     LD     (LINE),A         (LINE)←A
2140          LD     H,A              H←A
2150          LD     A,2              A←2
2160 GO5:     ADD    A,B              A←A+B
2170          CP     54
2180          JP     C,GO1            もしA<54ならばGO1へ
2190          SUB    54               A←A-54
2200 GO1:     LD     (PALNUM),A       パレットデータ番号のワーク更新
2210 ;VDP R#19 SET                    ●割り込みライン設定
2220          LD     L,93H            L←&H80+19
2230          OUT    (C),H            ポートへの出力(書き込みデータ)
2240          OUT    (C),L            ポートへの出力(レジスタ指定)
2250 OLDHOK:RET                       ●書き換える前のフックの内容
2260          RET
```

プログラマからひとこと

壊れたまんま…?

お久しぶりですのOCT1772です。1年半ぶりでしょうか。それにしても、とうとうMファンが隔月刊になってしまいましたね。いつかはくるとは思ってましたが……。わたしとしては季刊になってもいいから、いつまでも続けてほしいと思っております。大変でしょうけど、がんばってほしいです。

話は変わりますが、6−7月情報号のGTフォーラムというコーナーでXDJのFM音源の故障について書かれてありましたが、修理に7000円もかかるとはびっくり。ASCAT発行の『MSXテクニカルハンドブック』の93ページによるとメーカー修理に出せば、たとえ保証期間がすぎていようが無料で修理してくれる、と書いてあります。この解答の違いはいったい……。わたしのXDJもいまだ修理に出さずFM音源が壊れたまんま。いいかげん修理に出せといわれそうですが、なんせ近くに店がない(苦笑)。たぶん、一生わたしのマシンは壊れたまんまでしょう。合掌。

OCT1772 千葉・20歳

次回作予告。
横スクロール型シューティングゲーム
その名は「WXM」。
対応機種 MSX2+以降。
心して待て。
BY OCT1772

NIZIIRO .FD8

```
1 COLOR15,0,0:CLEAR200,&HD700:DEFINTA-Z:
A=&HD800:FORI=0TO2:READA$:FORJ=1TOLEN(A$
)/2:POKEA,VAL("&H"+MID$(A$,J*2-1,2)):A=A
+1:NEXTJ,I:POKE&HD700,PEEK(6)+1:POKE&HD7
01,PEEK(7)+1:KEY2,"COLOR=NEW"+CHR$(13)
2 INPUT"SPEED(1-255)";S:IFS<1ORS>255THEN
2ELSEPOKE&HD705,S:DEFUSR=&HD800:U=USR(0)
:DEFUSR=&HD83F:KEY1,"U=USR(0)"+CHR$(13)
3 DATA F3AF3202D73A05D73204D7219AFD11D9D
8010500EDB03EC3329AFD215ED8229BFD3A01D74
F16933EBD3203D7ED79ED5121DFF37EF61077ED7
93E80ED79FBC9F321D9D8119AFD010500EDB03A0
1D74F21DFF37EE6EF77ED793E80ED79FBC9ED5B0
0D74A218F01ED61ED694BED784A25ED61ED69E6
4 DATA 01CAD9D821900FED61ED690C21DED83A0
2D75F160019EDA3EDA30D473A03D7FEBDC29DD83
E0DC3C2D8C610FEBDC2C2D83203D7673A04D73DC
2BAD83A05D73204D73E1EC3C8D83204D73E20C3C
8D83203D7673E0280FE36DAD0D8D6363202D72E9
3ED61ED69C9C9C9C9700070027003700470O5
5 DATA 70067007600750070007030704070507 0
6070707070607050704070307003700470057006
700770075007300
```

```
2270          RET
2280          RET
2290          RET
2300 ;****    PALET DATA   ****       ■パレット書き込み用データ
2310 PALET:   DEFB   70H,00H,70H,02H  パレットデータテーブル(2バイトずつ27組)
2320          DEFB   70H,03H,70H,04H
2330          DEFB   70H,05H,70H,06H
2340          DEFB   70H,07H,60H,07H
2350          DEFB   50H,07H,00H,07H
2360          DEFB   03H,07H,04H,07H
2370          DEFB   05H,07H,06H,07H
2380          DEFB   07H,07H,07H,06H
2390          DEFB   07H,05H,07H,04H
2400          DEFB   07H,03H,07H,00H
2410          DEFB   37H,00H,47H,00H
2420          DEFB   57H,00H,67H,00H
2430          DEFB   77H,00H,75H,00H
2440          DEFB   73H,00H
```

〈ファンダムニュース/ここだけの話②〉とつぜん「マッキントッシュを買う」などとおさだがいいだした。どうせ猫の絵を描く程度の使い道しかないのだろうが、ナマイキにもクアドラ800などという高級マシンをねらっているらしい。買った次の日に地震がおきたりしたらケッサクなんだが。(シゲル)

当てろ！

by KPC

MSX 2/2+ VRAM64K

▶遊び方は23ページ

解説

■変数の意味

・スプライト座標

X(n)　パネルのX座標
Y(n)　パネルのY座標
M(n)　パネルの目標X座標
N(n)　パネルの目標Y座標
V(n)　パネルのX座標増分
W(n)　パネルのY座標増分

・その他の変数

A　入力された文字のキャラクタコード
I、J　ループ用
K、K$　出題された文字
N　スコア
P　パネルの出現個数
Q　ゲーム数

■プログラム解説

1　初期設定

●画面の色設定●画面モード、スプライトサイズ設定⇒乱数初期化●グラフィック画面をファイルとして開く⇒グラフィック画面への文字出力準備●パネルのスプライトパターン定義●座標用配列変数宣言

2　パレット切り換え

●ゲーム画面枠作成用ループ開始▶パレットコード2～8を紫色のグラデーションに設定／ゲーム画面枠の描画◀ゲーム画面枠作成用ループ閉じ

3　パネル配置

●出題する文字の設定⇒英大文字のA～Zの範囲で設定●表示色を1(黒)に設定●画面左上に出題する文字を表示する●パネル総数初期化●ドット読み取り用ループ開始▶ドットがあるか判定⇒【あるなら】パネル数更新／そのパネルの目標座標設定／そのパネルの配置座標設定／そのパネルの移動増分設定／トリガー入力時の割りこみ先指定

4　ゲーム開始

◀ドット読み取り用ループ閉じ●トリガー入力時の割りこみ許可●表示色を15(白)に設定

5　パネル移動

●時間用ループ開始▶残り時間表示／パネル移動ループ開始▶パネル移動計算／パネル表示◀◀パネル移動ループ、時間用ループ閉じ

6　時間切れ

●トリガー入力時の割りこみ禁止●効果音●行9へ飛ぶ

7　答えは？

●トリガー入力時の割りこみ禁止●効果音●メッセージ表示●キーバッファクリア

8　答え入力と判定

●キー入力⇒論理演算によって英小文字は英大文字に変換する●入力が空白か判定⇒【空白なら】行8を繰り返す　【違うなら】入力が出題した文字とおなじか判定⇒【おなじなら】効果音／スコア計算／次行へ　【違うなら】行6へ飛ぶ

9　リプレイ

●残り時間の表示消去●パネル消去用ループ開始▶パネルのスプライト消去◀パネル消去用ループ閉じ●スコア表示●ゲーム数更新●ゲーム数が10回になったか判定⇒【そうなら】効果音／STOPキーを押した状態にする／もういちどRUN　【まだなら】行3へ飛ぶ

プログラマからひとこと

MSXは若い！

7thのKPCです。まだまだがんばるゾー★それにしてもM・FANが隔月刊になったのはヒジョ～～～に残念だ。MSXはまだまだ若い／老いてはいない／　あの全盛期の頃のように復活すべきだっ。みんなもMSXを盛り上げよう。M・FAN編集部の方々もどうぞよろしく★米チャさん。またおもしろいのを送ってよ～★あー、もう書くことがないのでこれにて。また来るゾ。　KPC　福井・15歳

当てろよ当てちまえ当てようぜ当
たらんかフツー当てましょう当た
てみろってんだ当てるな当たらん

当てろ
By KPC

補足と注意

投稿時の作品にはいくつかの問題があったため、それらを修正したものを掲載した。以下に問題となった部分と修正箇所を述べる。

キーバッファクリアがなかったので、この処理を行7にあったウエイトループの部分に置いた。

英小文字はハズレになるので、小文字でも正解になるように行8の入力部分と判定部分を変更した。

トリガー入力割りこみが使われているが、時間切れの場合には、割りこみ禁止が実行されなかったので、入力のタイミングによってはゲームが永久に継続されたり、9回以下のゲーム数で終了することがあったので、行6の始めでトリガー入力割りこみを禁止するように修正した。

なおSTOPキーでのリプレイは修正しなかったが、グラフィック画面を使ったプログラムでは、この方式が目立つ。操作がまぎらわしくなるので、なるべく使用しないでほしい。

(MORO)

```
ATERO   .FD8

1 COLOR15,0,0:SCREEN5,1,RND(-TIME):OPEN"
GRP:"AS#1:SPRITE$(0)="[illegible]":DIMX(20)
,Y(20),M(20),N(20),V(20),W(20)
2 FORI=1TO7:COLOR=(I+1,7,I,7):LINE(48+I,
20+I)-(208-I,180-I),I+1,BF:NEXT
3 K=RND(1)*26+65:K$=CHR$(K):COLOR1:PRESE
T(0,0):PRINT#1,K$:P=0:FORI=0TO7:FORJ=0TO
7:IFPOINT(J,I)THENP=P+1:M(P)=J*16+88:N(P
)=I*16+45:X(P)=INT(RND(1)*130)+56:Y(P)=I
NT(RND(1)*130)+28:V(P)=(M(P)-X(P))/20:W(
P)=(N(P)-Y(P))/20:ONSTRIGGOSUB7
4 NEXTJ,I:STRIG(0)ON:COLOR15
5 FORI=0TO19:PSET(108,190):PRINT#1,190-I
*10:FORJ=1TOP:X(J)=X(J)+V(J):Y(J)=Y(J)+W
(J):PUTSPRITEJ,(X(J),Y(J)),12,0:NEXTJ,I
6 STRIG(0)OFF:PLAY"S8M8L16ECEDECED":GOTO
9
7 STRIG(0)OFF:BEEP:PSET(100,190):PRINT#1
,"ANSWER!":FORA=0TO1:A=-(INKEY$=""):NEXT
8 A=ASC(INPUT$(1))AND223:IFA=0THEN8ELSEI
FA=INT(K)THENPLAY"V15O6EC16":N=N+190-I*1
0ELSE6
9 PSET(100,190):PRINT#1,SPC(7):FORI=1TOP
:PUTSPRITEI,(0,208):NEXT:PSET(92,5):PRIN
T#1,"SCORE"N:Q=Q+1:IFQ=10THENBEEP:BEEP:B
EEP:POKE-869,1:RUNELSE3
```

〈ファンダムニュース／ここだけの話③〉今回からリニューアルした選考会ベスト5のクロスレビュー。編集部員は新しい似顔絵がどんなものになるかドキドキしていたのだ。結果はごらんの通り。ブーイングを恐れたイラストレイターは原稿を置くなりそそくさと帰ってしまった。「オイちょっとまてよコラ」という者がいるなかで、シゲルはかなり満足そう。しかし、なんでOrcはこんなにセーラー服が似合うんだろう？　（ちえ熱）

調合 ーマッド・サイエンティストたちー

by Romi　▶遊び方は24ページ

MSX2/2+ VRAM64K

この作品のポイントは2つ。まず行3〜9のメインルーチンの部分で、スティック入力からパレット切り換え処理への分岐。もうひとつは、行10のフラスコ描画処理にある。

パレット切り換えは意外と時間のかかる処理で、下手なやり方をすると遅くなる。

この作品のようにスムーズに処理を進行させれば、遊んでいる者には気にならないだろう。

たまに、始めから完成していることがあるのがちょっと残念。

その場合には、下キーを早く押したほうの勝ちとなる。

キーの連続入力は、この作品の売りになっている。(MORO)

```
CHOGO    .FD8

1 COLOR15,0,0:SCREEN5,,0:DEFINTA-Z:FORL=
1TO3:COLOR=(L,1,1,1):READX,Y:GOSUB10:NEX
T:R=RND(-TIME):R=RND(1)*6+1:G=RND(1)*6+1
:B=RND(1)*6+1:SOUND7,62
2 PLAY"V15L05CRCRCRB2":FORI=0TO1:I=1+PLA
Y(0):R(I)=1:G(I)=1:B(I)=1:NEXT:SOUND8,16
:SOUND12,10:SOUND11,0:COLOR=(1,R,G,B)
3 S=STICK(P):ONSGOTO6,4,7,4,8,4,5
4 P=1-P:GOTO3:DATA120,79,50,140,190,140
5 T=R(P):R(P)=R(P)-(R(P)<6):GOTO9
6 T=G(P):G(P)=G(P)-(G(P)<6):GOTO9
7 T=B(P):B(P)=B(P)-(B(P)<6):GOTO9
8 R(P)=1:G(P)=1:B(P)=1:T=6
9 COLOR=(P+2,R(P),G(P),B(P)):IFR(P)=RAND
G(P)=GANDB(P)=BTHEN11ELSEIFT=6THEN4ELSES
OUND0,200-T*30:SOUND13,9:GOTO4
10 CIRCLE(X,Y),30:FORI=0TO1:LINE(X-5+I*1
0,Y-30)-(X-5+I*10,Y-60):LINE-STEP(-5+I*1
0,0):NEXT:LINE(X-4,Y-30)-(X+4,Y-30),0:LI
NE(X-27,Y-10)-(X+27,Y-10):PAINT(X,Y),L,1
5:LINE(X-27,Y-10)-(X+27,Y-10),0:RETURN
11 SOUND7,55:SOUND6,31:SOUND13,9:LINE(16
0-P*140,80)-(220-P*140,170),0,BF:FORI=0T
O1:I=-STRIG(0):NEXT:RUN
```

プログラマからひとこと

ニューリリースのお知らせ

超常識級モニタデバッガ『SUPER−X』リリースのお知らせ

『LORD』の好評に気をよくしたRomiが、『LORD』作成以来2年間温め続けたきたアイデアをすべて詰め込んで、ものすごいモニタデバッガをリリースした。便利さは『LORD』の約3倍(ぼく比)。必要性とひらめきから生まれた発明的機能を満載。一度使うと二度と他のモニタには戻れない麻薬性が実証されている(ぼく調べ)。

この『SUPER−X』本体はもちろん、ソースリストまで収録という暴挙をおかしたディスクマガジン『いいものづくり』のお問い合わせは、62円切手をはった返信用封筒を同封の上、以下まで。

〒666兵庫県川西市中央町20−11 山田泰司　Romi 兵庫・19歳

YES!

球魂 たまだましい

by 水道　▶遊び方は24ページ

MSX MSX2/2+ RAM8K

●乱数の初期化について

このプログラムでは、乱数はすべてRND(−TIME)を使用している。さらにこれが連続して使用されている。

これにはあまり賛成できない。なぜなら乱数系列を、TIME変数を使って初期化する場合、それぞれの時間的な間隔をあけてやらないと効果がないばかりでなく、逆効果になるからだ。

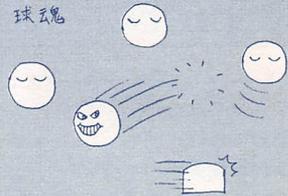
TIME変数は60分の1秒ごとに+1されていくカウンタだ。だから、間隔が60分の1秒より短いとおなじ値である可能性がある。また範囲は0〜65535までなので、こればかり使用すると、かえって乱数の種類が限定されてしまうのだ。

よく考えて欲しい。(MORO)

プログラマからひとこと

うろたえてしまいました

初投稿初採用です。速達で採用通知が来たときは、思わずうろたえてしまいましたが今はとても嬉しい気持ちと同時に採用されてしまうんだったら、こんな変なゲーム名、ペンネームにしなければ良かったという後悔の気持ちでいっぱいです。プログラムのほうは今まではすこし失敗したと思う部分が結構あるのですが自分なりにうまくできたのではないかと思っています。ゲームの内容はものすごくありきたりなんですがレベル12でボール12個を相手にするのはなかなか難しいと思います。これで100点も取れたら本当にすごいんじゃないでしょうか、自分では50点も取れません。暇だったらやってみてください。では、さようなら。

水道 神奈川・18歳

```
TAMADAMA.FD8

1 KEYOFF:SCREEN1,1:COLOR15,1,14:WIDTH32:
DEFINTA-Z:FORI=0TO13:VPOKE14338+I,VAL("&
H"+MID$("7EFFFFFFFFFF3C5EBFBFFFFF7E3C",I
*2+1,2)):NEXT:DIMW(12),X(12),Y(12),Z(12)
2 FORI=1TO12:X(I)=RND(-TIME)*240:Y(I)=18
0:W(I)=1:W(I)=W(I)+(INT(RND(-TIME)*2))*-
2:Z(I)=-RND(-TIME)*10-10:NEXT:C=1:X=127
3 LOCATE,0:INPUTA:IFA<2ORA>12THENCLS:GOT
O3ELSECLS:LOCATE12:SOUND1,0:SOUND8,15
4 Z(C)=Z(C)+1:X(C)=X(C)+W(C):Y(C)=Y(C)+Z
(C):SOUND0,Y(C)+8:S=STICK(0):T=-STRIG(0)
:X=X-(S=3)*(12+(T=1)*8)+(S=7)*(12+(T=1)*
8):X=X+(X>255)*271-(X<-15)*271:IFX(C)<0O
RX(C)>240THENW(C)=-W(C):X(C)=X(C)+W(C)*2
5 PUTSPRITE0,(X,180),C+1:PUTSPRITEC,(X(C
),Y(C)),C+1,1:IFY(C)=180ANDABS(X-X(C))<1
5THENP=P+1ELSEIFZ(C)=0THENC=C+1:C=C+(C=A
+1)*A:GOTO4ELSEIFY(C)>212THEN7ELSE4
6 A=A-(P+5=A*5):A=A+(A=13):Z(C)=-RND(-TI
ME)*10-10:W(C)=(X-X(C)<0)*(X-X(C))-(X-X(
C)>0)*(X(C)-X)-(X-X(C)=0)*W(C):GOTO4
7 BEEP:PRINTP"てん":FORI=-1TO0:I=STRIG(0):
NEXT:FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT:FORI=0TO
12:PUTSPRITEI,(0,216):NEXT:P=0:CLS:GOTO2
```

当選者発表

●4−5月号FFBプレゼント当選者　①『CD BATTLE　光の勇者たち』発売記念・特製CDシングル=〈北海道〉高橋繁幸〈栃木県〉山田浩道〈埼玉県〉小林広尚〈東京都〉田宮智仁・宮島徹〈岐阜県〉家田一道・加藤俊之・小竹優行〈愛知県〉松山賢〈福岡県〉椛田教博

TIME-RACE タイム・レース

by MP ▶遊び方は25ページ

MSX 2/2+VRAM64K 要♪

リストを見るとわかるが、この作品では各ラウンドにコースデータなるものがない。あるのは各コースの描画処理だけだ。

じつはこのプログラムでは、コースのグラフィックそのものがコースデータになっているのだ。だからオリジナルコースを作りたいときには、行1160からの各ラウンドのコース描画処理を変更すればいい。

プログラムが長く変数も多いけど、外国産の作品をぜひ一度見てみてほしい。（MORO）

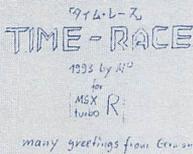
プログラマからひとこと

Hello MSX User's in Japan!

I hope you like this program from me. "TIME-RACE" has a similarity with the Racing-Game of "THE TOWER(?)OF CABIN".
But I was beginning with the program at November 1992 when I knew nothing from "THE TOWER(?) OF CABIN".About me: from November 1984 until 1987 I owned MSX-1,from 1987 until 1990 a MSX-2 computer and since January 1991 I have a MSX turboR.
In the main time I play games (Great Strategy,Illusion City,Emerald Dragon,Xak series … etc.), but I also do a lot of programs.

訳：日本の読者のみなさんこんにちは。このゲームは気に入ってもらえましたか。この『TIME−RACE』は、『THE TOWER(?) OF CABIN』のレースゲームと似たものになってしまいました。でも、このプログラムを作りはじめたのはは去年の11月で、そのころは『THE TOWER(?) OF CABIN』のことは知りませんでした。私は、1984の11月にMSX1を買い、1997年にMSX2に買いかえ、1991年からはターボRを使っています。いつもは、大戦略IIや、幻影都市、エメラルドドラゴンといったゲームで遊んでいますが、それと同じくらいプログラムも作っています。（訳：おさだ）

『タイム・レース』
TIME-RACE
1993 by MP
for MSX turbo R
many greetings from Germany!

MP ドイツ・21歳

ASTEROID2 アステロイド・ツー

by 京田純一 ▶遊び方は31ページ

MSX 2/2+VRAM64K

■ファイル解説

ASTEROID.FD8

BASICプログラム⇨起動および画面作成、USR関数定義、スプライト設定など。

・**USR0／USR1** マシン語ルーチン

・**USR2** &H0041＝BIOS・DISSCR（画面表示禁止）

・**USR3** &H0044＝BIOS・ENASCAR（画面表示）

AST2-ZB.OBJ

マシン語ファイル⇨&HD000〜&HDA53に読みこまれ、ASTROID.FD8上からUSR関数として呼びだされる。

（郎太）

プログラマからひとこと

MSX・FANがんばれ!

初めての投稿です。とっても、うれしいです。都立Tコン研のみんな、T大情報研のみんな、みてる？　さて、このプログラムは今から4年ほど前に作ったものです。当時PC-88用のシューティングゲーム『シルフィールド』（ゲームアーツ）に、はまっていて、まねっこして、疑似3Dものを作りました。ちなみにそれ以前に『ASTEROID』という横スクロールの隕石回避ゲームを制作していたので、このゲームの題では"2"をつけました。Mマガが休刊となった今、MSX・FANが、心の支え、パワーのもとです。そのMSX・FANが隔月刊になって心細いのは、私だけだろーか。「MSX・FANがんばれ／」この気持ちを、態度で示すべく今回の投稿をしました。これからも、投稿していくつもりなので、よろしくお願いします。

京田純一 東京・21歳

TEMIMU 2nd テミム・セカンド

by ゆうくんSOFT ▶遊び方は26ページ

MSX MSX 2/2+RAM16K

解説

■変数の意味

・**テミム関係**

A(n) 状態フラグ⇨0＝通常、1＝ジャンプ中、2＝気絶中

C(n)、H 相手テミム番号

I(n) テミム表示色

L(n) 残り体力

M(n) 状態継続カウンタ

P(n) テミムの表示パターン番号

R(n) テミムの向き⇨0＝右向き、1＝左向き

W(n) テミムnの勝ち数

X(n)、Y(n) テミムの座標

・**その他の変数**

A、A$、B、B$、C、D、E、F、L、M、Z 汎用

CO ゲームモードフラグ⇨1＝対COM戦、2＝2人対戦

G、G1 与えるダメージ

G(n)、G$(n) テミムnのライフメーター表示用

I、J、K、W ループ用

LV コンピュータのレベル

M$、M1$ 効果音用MML

N、N1 雪崩式ブレーンバスター用フラグ

N(n) プレイヤーnの投げ入力フラグ⇨連続入力防止用

R おたがいの向き⇨0＝おなじ方向、0以外＝違う方向

S(n) プレイヤーnのスティック入力値

XX 両テミムの距離

ZX、ZY 雪崩式ブレインバスター時の座標増分

■プログラム解説

・**初期設定**

10 画面初期化／メッセージ表示／スプライトパターン定義／USR関数定義

20 キャラクタパターン定義／キャラクタの色設定／勝ち数などの変数初期化

30 画面消去／タイトルデモ

40 ゲーム画面の背景作成

・**ゲーム初期化**

50〜60 ライフメーター、勝ち数表示／終了判定⇨どちらか43勝していれば行450へ

70 テミムの座標など初期化／テミム表示／メッセージ表示

80 ゲーム開始入力⇨スペースキーなら2人対戦に、1〜5のキーなら対COM戦に設定

90 効果音／メッセージ表示

・**ゲームメイン**

100 テミム表示／状態により分岐⇨ジャンプ中なら行220へ、気絶中なら行240へ／テミムの向き更新

110〜120 テミム移動／投げ入力判定⇨行170へ／ジャンプ入力判定⇨行210へ

130 コンピュータ側行動後なら行100へ／行390へ

140 テミム移動サブ

150 COM側テミム移動サブ

160 テミム表示サブ

・**技判定**

170〜200 連続入力中なら行130へ／離れていれば行130へ／相手がジャンプ中なら行190へ／技の種類判定⇨データ指定、ダメージ設定、行250へ

210〜220 ジャンプ処理

230 連続入力中なら行130へ／離れていれば行130へ／技げの種類判定⇨行250へ

240 気絶処理

・**技処理**

250 星消去／変数設定／技のはみ出し判定⇨座標、向きの変数の入れ換え

260 変数設定／技データ読みこみ／座標、表示パターン番号

●4−5月号ソフトプレゼント当選者①　①『キャンペーン版大戦略II・かすたまキット』＝〈千葉県〉仁昌寺真澄〈神奈川県〉安藤一紀〈福岡県〉河野裕騎／②『FRAY（ターボR版）』＝〈千葉県〉中田建司〈愛知県〉三輪泰久〈沖縄県〉仲尾太一／③『ザ・タワー（？）・オブ・キャビン』＝〈宮城県〉木川田進太郎〈石川県〉芳炭浩〈神奈川県〉立川真治

更新／技が雪崩式ブレインバスターなら増分更新／テミム表示／受け身の先行入力判定
270　雪崩式ブレインバスターへの分岐／受け身入力判定⇨ダメージ初期化、行350へ
280　出血デモ／行320へ
290　星、出血消去サブ
300　座標増分更新サブ
310　雪崩式ブレインバスター設定／行260へ
320〜340　ダメージ処理
350　変数初期化／座標調整
360〜370　勝敗判定／テミム表示更新／気絶判定／行130へ
380　勝者表示／行50へ
・コンピュータ側処理
390〜410　モード判定／状態による分岐／テミムの向き、座標更新／ジャンプ判定／投げ判定
420〜430　ジャンプ処理
440　効果音サブ
450〜460　ゲーム終了処理
・データ
470〜690　スプライトパターンデータ
700〜730　キャラクタパターン、キャラクタの色データ
740〜840　技実行データ

(MORO)

プログラマからひとこと

調べる方法がありません

またTEMIMUですが、前の作品ではまだ物足りなかったし、みんなは2を期待しているという妄想があったので作ってみました。でも、ほかに作品を入れておいたけど、どうやらボツったようです。ところで隔月刊についてですが、僕らの思っていることは編集の方々もわかっているだろうから、仕方がないとしかいえません。月刊に戻るのを祈るばかりです。またまたところで、僕のMSX2はBoot error状態でディスクが使えません。データレコーダがあるので投稿できますが、サーク2ができません。まだ途中なのに……。当然付録ディスクも使えず、テグザーも遊んでません。先立つものができたら中古のでも買おうと思っています。えっ、ターボR？　う〜ん……。追伸、今回のプログラムにはKEYOFFを入れてなかったような気がしますが、今は調べる方法がありません……。

ゆうくん　SOFT　熊本・19歳

```
TEMIMU2 .FD8

10 SCREEN1,3,0:COLOR15,1,1:KEYOFF:WIDTH3
0:LOCATE8,8:PRINT"<<TEMIMU2nd>>";SPC(19)
;"ちょっとまってね!":FORI=0TO22:A$="":READB$:FOR
J=0TO31:A$=A$+CHR$(VAL("&H"+MID$(B$,1+J*
2,2))):NEXT:SPRITE$(I)=A$:NEXT:DEFUSR=34
2:CLS
20 FORI=0TO13:READL,A$:FORJ=0TO7:VPOKEL*
8+J,VAL("&H"+MID$(A$,1+J*2,2)):NEXT:NEXT
:FORI=0TO3:READA:VPOKE8204+I,A:NEXT:C(1)
=2:C(2)=1:G(1)=-14:G(2)=15:G$(1)="r":G$(
2)="q":I(1)=10:I(2)=15:W(1)=0:W(2)=0
30 CLS:M1$="T255O3C64":FORJ=10TO15:GOSUB
440:NEXT:Z=0:M=0:FORI=0TO15:Z=Z+M:PUTSPR
ITE3,(-20+Z,8),10,21:PUTSPRITE4,(238-Z,1
6),8,22:M=M+1:NEXT:M1$="O5C64O8E64":FORJ
=15TO7STEP-1:GOSUB440:NEXT
40 LOCATE0,15:FORI=0TO3:PRINTSTRING$(2+I
,"x");SPC(26-I*2);STRING$(2+I,"x");:NEXT
:PRINTSTRING$(30,"x")
50 LOCATE1,7:PRINTSTRING$(28,"b");" eppp
ppppppppphippppppppppppppd"
60 LOCATE1,9:PRINTSTRING$(11-W(1)¥5-W(1)
MOD5,"c");STRING$(W(1)MOD5,"f");STRING$(
W(1)¥5,"g");"c`ccac";STRING$(W(2)¥5,"g")
;STRING$(W(2)MOD5,"f");STRING$(11-W(2)¥5
-W(2)MOD5,"c"):IFW(1)=43ORW(2)=43THEN450
70 X(1)=80:X(2)=145:Y(1)=120:Y(2)=120:A(
1)=0:A(2)=0:L(1)=27:L(2)=27:R(1)=0:R(2)=
1:GOSUB290:GOSUB160:LOCATE7,12:PRINT"[SP
C]か[1-5]を おせ!"
80 IFSTRIG(0)THENCO=2ELSEA$=INKEY$:IFA$=
""THEN80ELSEIFASC(A$)>48ANDASC(A$)<54THE
NCO=1:LV=(ASC(A$)-49)*3+1ELSE80
90 PLAY"T120S13M300L16O3CDEDCDEA2O4C8DEF
GF8EF8EF8EF2":LOCATE7,12:PRINT"      ふぁいと
!!      ":FORI=0TO2000:NEXT:LOCATE12,12:P
RINTSPC(6)
100 GOSUB160:FORI=1TOCO:ONA(I)GOTO220,24
0:IFX(I)<X(C(I))THENR(I)=0ELSER(I)=1
110 S(I)=STICK(I-1):Z=6:GOSUB140:IFSTRIG
(I-1)THEN170ELSEN(I)=0:ONIGOTO120:IFSTRI
G(3)THEN210ELSE130
120 IF(PEEK(&HFBEB)AND4)=0THEN210
130 ON(CO=1)*(I=2)GOTO100:NEXT:GOTO390
140 X(I)=X(I)+((S(I)=3)*(X(I)<191)-(S(I)
=7)*(X(I)>32))*Z:RETURN
150 X(I)=X(I)+((R(I)=0)*(X(I)<191)-(R(I)
=1)*(X(I)>32))*Z:RETURN
160 FORW=1TO2:PUTSPRITEW,(X(W),Y(W)-ZY),
I(W),P(W)+R(W)*8:NEXT:RETURN
170 ONN(I)GOTO130:XX=ABS(X(1)-X(2)):R=R(
1)-R(2):IFXX>26ORABS(Y(1)-Y(2))>24THENN(
I)=1:GOTO130ELSEIFA(C(I))=1THEN190ELSEIF
(X(I)<40ANDR(I)=1ANDR(C(I))=0)OR(X(I)>18
3ANDR(I)=0ANDR(C(I))=1)THENRESTORE800:G=
8:N=1:GOTO250ELSEIF(A(C(I))=2)THEN200
180 IFR=0THENRESTORE750:G=6:GOTO250ELSEI
FXX<18THENRESTORE760:G=2:GOTO250ELSEREST
ORE770:G=1:GOTO250
190 G=4:IFR=0THENRESTORE820:GOTO250ELSER
ESTORE810:GOTO250
200 G=6:IFR=0THENRESTORE790:GOTO250ELSER
ESTORE840:GOTO250
210 A(I)=1:P(I)=1:M(I)=16
220 IFM(I)=-20THENA(I)=0:P(I)=0:GOTO130E
LSEZ=8:GOSUB140:Y(I)=Y(I)-M(I):M(I)=M(I)
-4:IFSTRIG(I-1)THEN230ELSEN(I)=0:GOTO130
230 ONN(I)GOTO130:IFABS(X(1)-X(2))>22ORY
(C(I))-Y(I)<24THENN(I)=1:GOTO130ELSEIFR(
1)=R(2)THENRESTORE830:G=3:GOTO250ELSERES
TORE780:G=3:GOTO250
240 IFM(I)=0THENA(I)=0:GOSUB290:GOTO130E
LSEPUTSPRITE0,(X(I)-4+8*(R(I)),102),11,1
6+M(I)MOD3:M(I)=M(I)-1:GOTO130
250 GOSUB290:N(I)=1:ZX=0:ZY=0:H=C(I):IF(
(X(I)<40ANDR(I)=0)OR(X(I)>183ANDR(I)=1))
ANDG=1THENSWAPX(1),X(2):SWAPR(1),R(2)
260 M1$="O3C64":READL:FORK=0TOL:READA,B,
C,D,E,F:X(I)=X(I)+(A-ZX)*((R(I)=1)-(R(I)
=0)):Y(I)=120-B:P(I)=C:X(H)=X(I)+D*((R(H
)=0)-(R(H)=1)):Y(H)=120-E:P(H)=F:J=15-K:
GOSUB440:ONN1GOSUB300:GOSUB160:IFSTRIG(H
-1)THENN(H)=1:NEXTELSEN(H)=0:NEXT
270 FORJ=0TO10:NEXT:ONNGOTO310:IFSTRIG(H
-1)ANDN(H)=0THENFORJ=0TO300:NEXT:G1=0:GO
TO350
280 PUTSPRITE0,(X(H),130),8,19:M1$="O1C6
4":FORJ=15TO4STEP-1:GOSUB440:NEXT:PUTSPR
ITE0,(X(H),130),8,20:FORJ=0TO60:NEXT:GOS
UB290:GOTO320
290 PUTSPRITE0,(0,209):RETURN
300 ZY=ZY+M:M=M-4:RETURN
310 M=16:FORJ=0TO6:X(I)=X(I)+((R(I)=1)-(
R(I)=0))*2:Y(I)=Y(I)-M:M=M-4:GOSUB160:NE
XT:RESTORE740:ZX=8:ZY=40:M=0:N=0:N1=1:GO
TO260
320 G1=G-G*(A(H)=2):IFL(H)-G1<1THENG1=L(
H)-1
330 FORJ=1TOG1:LOCATEABS(L(H)¥2+G(H)),8:
IFL(H)MOD2=1THENPRINTG$(H)ELSEPRINT" "
340 L(H)=L(H)-1:NEXT
350 A(1)=0:A(2)=0:P(1)=0:P(2)=0:Y(1)=120
:Y(2)=120:N1=0:IFX(H)<8THENX(H)=8ELSEIFX
(H)>215THENX(H)=215
360 IFL(H)=1THEN380ELSEIFX(1)<X(2)THENR(
1)=0:R(2)=1ELSER(1)=1:R(2)=0
370 GOSUB160:IFINT(RND(-TIME)*((L(H)¥8)+
1)*(5-(G1¥2)))=1THENA(H)=2:M(H)=12:GOTO1
30ELSE130
380 PLAY"T140S13M300L4O4CC+D16D8RD16D8RC
E8GEA2":W(I)=W(I)+1:LOCATE7,12:PRINTI"ぷ
れいやぁ の かち!":FORI=0TO3000:NEXT:A=USR(0):G
OTO50
390 IFCO=1THENI=2ELSE100
400 ONA(2)GOTO430,240:IFX(2)<X(1)THENR(2
)=0ELSER(2)=1
410 Z=6:GOSUB150:IFINT(RND(-TIME)*7)=0TH
EN420ELSEIFINT(RND(-TIME)*LV)=0THEN170EL
SE130
420 A(2)=1:P(2)=1:M(2)=16
430 IFM(2)=-20THENA(2)=0:P(2)=0:GOTO130E
LSEZ=8:GOSUB150:Y(2)=Y(2)-M(2):M(2)=M(2)
-4:IFINT(RND(-TIME)*LV)=0THEN230ELSE130
440 M$="T255V"+STR$(J):PLAYM$+M1$:RETURN
450 LOCATE7,12:PRINT"    げぇむ おぉばぁ    ":PL
AY"T120S13M300L16O4CC+DD8CC+DF4DC+CDC+CD
D+EFF+GG+AA+BO5CC+D2"
460 GOTO460
470 DATA1F3F7C797D7E7F3F7FFFFFFFFFFF7F3F
80C060A0B87FE0C0E0F0F0F0F0E0C0
480 DATA000001030F3F7F7FFFFF7F7F3F1F0F03
00F8FCEEC6DADAE6FCFCF6F2E1E0C000
490 DATA3E7FFFFFFFFFFFFFFFFF7F3E00000000
007CFEFFFFF7E3DBDBE67C3030202020
500 DATA030F1F3F7F7FFFFF7F7F3F0F03070C10
00C0E0E0F0F0F8FCFEFE8E666E9CF800
510 DATA03070F0F0F0F070307FE1D05060301
FCFEFFFFFFFFFFFEFCFE7EBE9E3EFCF8
520 DATA0000307874F6F3F3F675B5B63773F1F
00C0F0F8FCFEFEFFFFFEFEFCF0C08000
530 DATA0404040C0C3E67DBDBC7EFFFFF7F3E00
000000007CFEFFFFFFFFFFFFFFFFFE7C
540 DATA001F397666717F7F3F1F0F0F07070300
0830E0C0F0FCFEFEFFFFFEFEFCF8F0C0
550 DATA010306051DFE0703070F0F0F0F0703
F8FC3E9EBE7EFEFCFEFFFFFFFFFFFFEFC
560 DATA001F3F77635B5B673F3F6F4F87070300
000080C0F0FCFEFEFFFFFEFEFCF8F0C0
570 DATA003E7FFFFFEFC7DBDB673E0C0C040404
7CFEFFFFFFFFFFFFFFFFFE7C00000000
580 DATA000307070F0F1F3F7F7F716676391F00
C0F0F8FCFEFEFFFFFEFEFCF0C0E03008
590 DATA3F7FFFFFFFFFFF7F3F7F7E7D797C3F1F
C0E0F0F0F0F0E0C0E07FB8A060C080
600 DATA00030F1F3F7F7FFFFF7F7F3F0F030100
0000C0E0E1F2F6FCFCE6DADAC6EEFCF8
610 DATA00000003E7FFFFFFFFFFFFFFFFF7F3E
20202030307CE6DBDBE3F7FFFFFE7C00
620 DATA100C07030F3F7F7FFFFF7F7F3F1F0F03
00F89C6E668EFEFEFCF8F0F0E0E0C000
630 DATA0103012270205000000000000000000
0080000881C081400000000000000000
640 DATA000040E040A000000000000000000000
0020702050040E040A00000000000000
650 DATA00081C08140040E040A0000000000000
000040E040A000000000000000000000
660 DATA00000000000000000000406000103000
00000000000000000000C080006020000000
670 DATA00000000000000001808000000000C08
00000000000000103000000000000101800
680 DATA0102040818326 4D5920A0904040101000
804324 8A080400402910A6490400080
690 DATA3F7FE1C0C0C103070E1D3971E1C0FF7F
0080C0C0C0C0810101C7292927 00C0C0
700 DATA96,FF2665252624 2474,97,FF6695952
64484F4,98,000000000000FFFF,99,FFFF00000
0000000
710 DATA100,C0C0C0C0C0C0C0C0,101,0303030
303030303,102,FF1038FE7C386CC6,104,FFBBB
7AF9FAFB3FF
720 DATA105,FFCFB77B7BB7CFFF,112,FFFFFFF
FFFFFFFFF,113,F0F0F0F0F0F0F0F0,114,0F0F0
F0F0F0F0F0F
730 DATA120,BB77FFFE56524240,103,FF7CBAB
A7C38107C,161,138,193,225
740 DATA4,0,0,1,18,0,1,-8,0,0,18,8,2,0,0
,0,10,24,3,-8,0,7,-18,28,5,-8,0,6,-26,0,
6,'なだれ しき ブレインバスター
750 DATA5,0,0,1,-22,0,0,-8,0,0,-14,16,7,
0,0,0,-2,24,6,-8,0,7,10,20,5,0,0,7,12,14
,5,-12,0,6,10,0,5,'バックドロップ
760 DATA4,0,0,1,30,0,2,-8,0,0,30,16,3,0,
0,0,30,16,4,8,12,0,22,12,5,8,0,7,22,0,5,
'タイガードライバー
770 DATA4,0,0,1,30,0,2,-8,0,0,30,16,3,-8
,0,7,0,32,3,-8,0,6,-30,24,5,0,0,6,-40,0,
6,'ダブルアームスープレックス
780 DATA4,0,24,7,18,0,0,0,16,6,18,0,0,-1
6,16,5,26,16,1,-8,8,3,0,32,3,-8,0,1,-26,
0,6,'フランケンシュタイナー
790 DATA7,0,0,1,-22,0,0,-8,0,0,-14,16,7,
0,0,0,-8,14,7,8,0,1,-24,32,6,0,0,1,-32,4
0,6,-8,0,0,-42,32,6,0,0,0,-42,20,6,0,0,0
,-44,0,6,'ジャンボホイップ
800 DATA4,8,0,1,18,0,1,-8,0,0,18,12,2,0,
0,0,16,24,3,8,0,1,24,32,1,-8,0,0,32,32,0
,'リフトアップ
810 DATA3,0,16,0,12,16,1,-8,12,7,12,16,2
,-8,8,6,04,8,3,-4,0,6,4,0,4,'DDT
820 DATA4,0,0,0,0,16,2,4,6,1,-12,18,3,8,
12,1,-12,20,4,4,8,2,-12,10,5,8,-4,2,-16,
0,6,'オクラホマスタンピート
830 DATA4,0,12,1,4,0,0,8,12,0,4,0,0,4,12
,7,12,8,1,8,8,6,16,4,2,4,0,6,16,-8,2,'ブ
ルドッキングヘッドロック
840 DATA11,0,0,1,18,0,1,-8,0,0,22,8,2,0,
0,0,10,28,3,0,0,0,0,44,4,0,6,0,0,38,4,0,
0,0,0,48,4,0,8,0,0,40,4,0,0,0,0,52,4,-8,
16,0,8,42,4,-8,26,7,16,26,4,0,16,7,16,16
,4,0,0,7,16,0,4,'マッスルリベンジャー
```

当選者発表　●4−5月号ソフトプレゼント当選者②　④『ほほ梅麿のCG描き方入門』＝〈福島県〉佐藤尚樹〈東京都〉小坂伸介〈大阪府〉大石根薫／⑤『ほほ梅麿のCGコレクション！』＝〈北海道〉金山伸弘〈大阪府〉藤林雅和〈福井県〉坂下佳嗣／⑥『スーパープロコレ3』＝〈愛媛県〉黒岩健介〈広島県〉新田隆之〈兵庫県〉磯部寛／④『スーパープロコレ4』＝〈北海道〉新原幸夫〈三重県〉山藤繁美〈福岡県〉横山優一

BALLS2 ボールズ・ツー

by 中村英雄

▶遊び方は33ページ

MSX2+以降

解説

■変数の意味

・ボール座標

A(n)、B(n)　ボールnの移動増分

X(n)、Y(n)　ボールnの表示位置

・背景、ボール配置用

P、Q　背景の配置座標／ボールのはみ出し判定用フラグ

A、B　ボール配置時の転送元座標増分

E、F　ボール配置時の転送サイズ

X、Y　ボール配置時の転送先座標

N　背景の配置番号

M　作成画面のページ番号によるX座標調整用

W　そのボールの直径

・その他の変数

C　色相パターン作成時のJKコード

D$　ページ0のグラフィックを保存するときのドライブ番号とファイル名

I、J、K、L　ループ用

R　乱数初期化用／ボールの移動方向⇒0～7で0は静止、右から反時計回りに1～7

S　タイトルデモ時の色切り換えフラグ

T　ボールのアニメーション時のウエイト値

U、V　画面ハードウェアスクロール時のスクロール増分

■作成ファイル

BALLS2−0.DAT

BALLS2−1.DAT

　ページ0のグラフィック一時保存ファイル。サイズが大きいので2つに分けて保存

■プログラム解説

・初期設定

20　画面初期化／スプライトの表示禁止／変数初期化／グラフィック画面オープン／インターバル割りこみ設定／乱数初期化／機種別設定⇒機種によりグラフィックの一時保存先のドライブとウエイト値を設定

30　ファイル名設定／各ボールの移動増分、座標設定

・色相パターン作成⇒YJKのJKデータ作成

50　縦(YJKのK)の元絵作成／横(YJKのJ)の元絵作成

60　縦の元絵拡大／横の元絵を重ねる／横の元絵消去

・タイトル表示

80　タイトルなどを表示して、縦横2倍に拡大／色相パターンの一部をタイトルに重ねる／インターバル割りこみ許可

・ボールと背景の元絵作成⇒YJKのY(輝度)データ作成

100　ボール(大)作成

110　ボール(中)作成

120　ボール(小)作成

130　背景の元絵作成

・1画面分の背景作成

150～160　色相パターンから4枚分の背景を選んで表示

170～180　4枚分の背景をページ1に転送して配置

・作成した背景にボールを配置

200　ボールの種類、大きさ用変数設定／ボールの座標判定⇒ボールの一部が画面からはみ出る場合はフラグ変数をセット

210　ボールが完全に画面外なら行280へ／ボールの位置により各配置処理に分岐

220～270　ボールの配置処理

　220　ボールが画面の隅からはみ出る場合

　230　ボールが画面左右端からはみ出て、かつ表示画面の下にある場合

　240　ボールが画面左右端からはみ出る場合

　250　ボールが画面上端にはみ出る場合

　260　ボールは画面内にあるが、表示画面の下にある場合

　270　ボールが表示画面内にある場合

280　ボールの座標更新／配置処理を繰り返す

・作成したグラフィックの処理

300　作成したグラフィックの判定⇒【ページ0なら】インターバル割りこみ禁止／グラフィックを2ファイルに分けて保存／インターバル割りこみ許可

310　グラフィック作成ループ閉じ／インターバル割りこみ禁止／表示ページを1に変更

330　ページ0の画面に保存したグラフィックを読みこむ

・ボールのアニメーション

340　スクロール増分更新／画面のハードウェアスクロール／ウエイト／この行を繰り返す

```
BALLS2  .FD8


10 '=====================================
20 COLOR,0,0:SCREEN12:VDP(9)=VDP(9)OR2:D
EFINTA-Z:DIMA(2),B(2),X(2),Y(2):OPEN"GRP
:"AS#1:ONINTERVAL=30GOSUB360:R=RND(-TIME
):IFPEEK(45)=2THEND$="A:":T=50ELSE_RAMDI
SK(0):_RAMDISK(96):D$="H:":T=500
30 D$=D$+"BALLS2-":FORI=0TO2:R=RND(1)*8:
A(I)=((R>3ANDR<7)-(R=1ORR=2))*4+544:B(I)
=((R>1ANDR<5)-(R>5))*4+258:X(I)=RND(1)*5
12:Y(I)=RND(1)*256:NEXT
40 '=====================================
50 FORI=0TO63:C=IMOD32-(I<32)*32:PSET(0,
I),CMOD8:PSET(1,I),C¥8:PSET(I*4+2,64),CM
OD8:PSET(I*4+3,64),C¥8:NEXT
60 FORI=1TO63:COPY(0,0)-(3,63)TO(I*4,0):
NEXT:FORI=0TO63:COPY(0,64)-(255,64)TO(0,
I),,OR:NEXT:LINE(0,64)-(255,64),0
70 '=====================================
80 COLOR128:PSET(128,172),0:PRINT#1,"「BA
LLS2」":PSET(100,188),0:PRINT#1,"1993 H.N
akamura":COLOR15:COPY(219,195)-(100,172)
TO(220,195),,TPSET:COPY(219,195)-(100,17
2)TO(219,196),,TPSET:COPY(32,8)-(223,55)
TO(64,160),,OR:INTERVALON
90 '=====================================
100 FORI=0TO15:CIRCLE(191,143),15-I,I*16
+8:PAINT(191,143),I*16+8:NEXT
110 FORI=0TO7:CIRCLE(215,135),7-I,I*32+2
4:PAINT(215,135),I*32+24:NEXT
120 FORI=0TO3:CIRCLE(243,131),3-I,I*64+5
6:PAINT(243,131),I*64+56:NEXT
130 COPY(176,128)-(255,159)TO(80,128):LI
NE(64,64)-(159,159),255,BF,XOR:PAINT(95,
128),7,255:PAINT(119,128),7,255:PAINT(14
7,128),7,255
140 '====================================
150 FORI=0TO1:FORJ=0TO7:FORK=0TO1
160 FORL=0TO3:N=I*8+J+K*64+L*16:COPY(INT
(COS(N*ATN(1)/16)*28)*4+112,SIN(N*ATN(1)
/16)*16+16)-STEP(31,31)TO(16,L*32+80):NE
XT
170 P=J*32:Q=I*16+J*2+K*128:IF(I+J)*K=0T
HENCOPY(16,80)-(47,207)TO(P,Q),1ELSECOPY
(16,80)-(47,207-I*16-J*2)TO(P,Q),1:COPY(
16,208-I*16-J*2)-(47,207)TO(P,0),1
180 NEXTK,J
190 '------------------------------------
200 M=I*256:FORJ=0TO2:W=J^2*4-J*20+31:FO
RK=0TO127:P=(X(J)>512-M-WANDX(J)<512-M):
Q=(Y(J)>256-W)
210 IFX(J)>255-MANDX(J)<513-M-WTHEN280EL
SEIFPANDQTHEN220ELSEIFPANDY(J)>211THEN23
0ELSEIFPTHEN240ELSEIFQTHEN250ELSEIFY(J)>
211THEN260ELSE270
220 A=512-M-X(J):B=256-Y(J):E=W-A:F=W-B:
X=0:Y=0:GOSUB370:B=211-Y(J):F=45:Y=211:G
OSUB370:GOTO280
230 A=512-M-X(J):B=211-Y(J):E=W-A:F=W-B:
X=0:Y=211:GOSUB370:GOTO280
240 A=512-M-X(J):B=0:E=W-A:F=W:X=0:Y=Y(J
):GOSUB370:GOTO280
250 A=0:B=256-Y(J):E=W:F=W-B:X=X(J)-M:Y=
0:GOSUB370:B=211-Y(J):F=45:Y=211:GOSUB37
0:GOTO280
260 A=0:B=211-Y(J):E=W:F=W-B:X=X(J)-M:Y=
211:GOSUB370:GOTO280
270 A=0:B=0:E=W:F=W:X=X(J)-M:Y=Y(J):GOSU
B370
280 X(J)=(X(J)+A(J))MOD512:Y(J)=(Y(J)+B(
J))MOD256:NEXTK,J
290 '------------------------------------
300 IFI=0THENINTERVALOFF:SETPAGE,1:BSAVE
D$+"0.DAT",0,&H7FFF,S:BSAVED$+"1.DAT",&H
8000,&HFFFF,S:SETPAGE,0:INTERVALON
310 NEXT:INTERVALOFF:SETPAGE1
320 '====================================
330 BLOADD$+"0.DAT",S:BLOADD$+"1.DAT",S
340 U=(U+33)MOD512:V=(V+3)MOD256:SETSCRO
LLU,V,1,1:FORI=1TOT:NEXT:GOTO340
350 '====================================
360 S=1-S:LINE(64,160)-(255,207),S*241+7
,BF,XOR:RETURN
370 P=A+J*32:Q=B+128:COPY(P+80,Q)-STEP(E
-1,F-1)TO(X,Y),1,AND:COPY(P+176,Q)-STEP(
E-1,F-1)TO(X,Y),1,OR:RETURN
```


●6−7月号FFBプレゼント当選者　①月刊「ガンガンファンタジー」テレホンカード＝〈宮城県〉臼井文彦〈埼玉県〉山田清徳〈愛媛県〉平井浩二／②美少女本「ギャルズ♡アイランド２」＝〈埼玉県〉石川正木〈兵庫県〉加治屋資・黒田翔／③ＰＣエンジン用ゲームソフト「フィーンドハンター」＝〈埼玉県〉深井喜則〈千葉県〉小名弘幸〈和歌山県〉福良博子／④「フィーンドハンター」オリジナルポスター＝〈三重県〉渡辺美帆〈兵庫県〉谷孝大〈島根県〉八木豊

・サブルーチン
360　タイトル表示部分の色を切り換えるデモサブ⇒インターバル割りこみ処理
370　ボールの配置サブ

補足と注意

このプログラムでは、行20でスプライトの表示を禁止しています。そのため、一度実行した後はスプライトが表示されなくなります。これを解除するには、
VDP(9)=VDP(9)AND253
を実行するか、リセットしてください。

また、グラフィック作成時にディスクにデータを一時保存するため、MSX2+で実行する場合には、書きこみ可能な状態にしたフロッピーディスクをAドライブにセットしてから実行してください。　(MORO)

プログラマからひとこと

おさだの後輩

ファンダム初採用ばんざーい/　新潟大学工学部の1年生になった中村です。AVフォーラムで常連の波にのまれながらデビューしてちょうど1年。自分でもここまで成長できるとは思わなかったなあ。さて、このプログラムですが、実は5回ほど1から作り直したので方眼紙2冊も費やしたのでした。おかげで納得のいくものができましたが。それから、行50と60はBASICで自然画モードを使うときの参考になるかもしれません。この部分を削除すると白黒のボールがアニメーションするので、ぜひ試してみてください。ちなみに、写真はおさださんの後輩に撮ってもらいました。

中村英雄　新潟・19歳

MOLINGモーリング

by PA

MSX MSX2/2+RAM32K

▶遊び方は28ページ

解説

■変数の意味
・マップ座標
TX、TY　扉の位置
X、Y　プレイヤーキャラの位置
X1、Y1　プレイヤーキャラの移動先または掘る位置
・その他の変数
A、A$、B$、C$、D　一時変数
A$(n)　ゲームクリア時のデモ用
CA　ステージ1からスタートしたことのフラグ(1・0)
GP　金袋残
I、J　ループカウンタ
LF　プレイヤーキャラ残
M$(n, m)　マップ
S　スティック値
ST　ステージ番号
・ユーザー関数
FNA$　座標(X1, Y1)のマップ内容
USR(n)　VDPのみスクリーン2にする(BIOS)または多色刷り用(マシン語解説参照)
・スプライトパターン番号
※カッコ内は面番号
0　プレイヤーキャラとその残りの表示用(0、2〜5)
1　掘るときの土の消去用ブロック(6)
2　はしご。土をブロックで消すとき、はしごを消さないようにする(1)
・キャラクタ
a　金袋
b　はしご
c　土
d　壁
e　扉
f、g　火

■プログラム解説
10〜60　プログラム初期化
10　文字変数領域・ユーザー領域確保/画面初期化/整数型宣言/USR関数定義/VDPのみスクリーン2にする/マシン語書き込み/USR関数定義
20　画面初期化/FN関数定義/お待たせメッセージ/太文字処理
30〜40　カラーテーブル設定/パターンジェネレータテーブル・カラーテーブルの設定・拡張
50〜60　スプライトパターン定義/配列宣言
70　ゲーム初期化・ステージ初期化
70　タイトル表示・ステージ選択/ステージデータの読み込み・展開
80〜100　ステージ初期化
80　マップの補足(定常データ)
90〜100　ゲーム画面表示
110〜220　メインループ1
110　プレイヤーキャラ表示/スティック入力
120　座標計算/不動判定
130　移動判定
140〜150　掘る
160　上移動のとき
170　下移動のとき
180　移動先が火のとき(ミス判定)
190　移動先が扉のとき(クリ

プログラマからひとこと

航空祭に感動

初採用のPAです。このゲーム、プログラムを作成するのは1週間ほどで終わったけど、解説書を作るのに1年近くかかってしまいました(本人がなまけ者のため)。話は変わって昨年12月の新田原の航空祭の日の朝、うちの上空をF-15とF-4が飛んでいった。しかし、音がすごかった。高校3年なので忙しいけど、ひょっとしたらまた投稿するかもしれませんので、その時はよろしく。

PA　宮崎・17歳

ア判定)

200 移動先が金袋のとき

210〜220 移動

230〜240 ミス

230〜240 スプライト消去／効果音／プレイヤーキャラ残更新／ゲームオーバー判定／ステージデータの読み込みと展開

250〜270 ゲームオーバー

280〜290 ステージクリア

280〜290 スプライト消去／メッセージ表示／ステージ更新／ゲームクリア判定(ディレー)／ステージデータの読み込みと展開

300〜330 落下判定と落下(メインループ2)

340〜380 ゲームクリア

340〜350 インターバル割り込み定義と許可／画面クリア／変数初期化／インターバル割り込み許可／バッドエンド判定

360 バッドエンド

370 グッドエンド

380 トリガー待ち／画面クリア／変数初期化インターバル割り込み禁止／キーバッファクリア

390〜560 サブルーチン

390 インターバル割り込み(金袋の降下／キーバッファクリア)

400〜510 タイトル表示・ステージ選択

400〜470 タイトル表示

480 トリガーオンのとき画面クリア／効果音／フラグ設定

490 「S」判定

500〜510 ステージ選択／画面クリア／フラグ設定

520〜550 ステージデータの読み込みと展開

560 ステージデータの内、位置データの展開

570〜690 データ

570〜590 パターンジェネレータテーブル・カラーテーブルのデータ

600〜690 ステージデータ(ステージ番号／プレイヤーキャラ初期座標／空間の位置データ／壁の位置データ／扉の座標／金袋の位置データ／火1の位置データ／はしごの位置データ／火2の位置データ)

※位置データ(5文字1組)＝Y座標／あれば1なければ0のビットデータを16進4桁で表わしたもの(Y座標＝0のときナシ)

マシン語解説

D000〜D030 パターンジェネレータテーブル・カラーテーブルの拡張(VRAMの引数アドレスの内容および引数＋&H2000の内容を&H800バイト後と&H1000バイト後にコピー) (ジキル)

```
MOLING  .FD8


10 CLEAR999,&HCFFF:SCREEN1,0,0:COLOR1,0,
0:KEYOFF:DEFINTA-Z:DEFUSR=&H7E:A=USR(0):
A=&HD000:FORI=0TO48:POKEA+I,VAL("&H"+MID
$("232323462B4E21000009CD4A0021000809CD4
D0001000809CD4D0001001009CD4A0001000809C
D4D0001000809CD4D00C9",I*2+1,2)):NEXT:DE
FUSR=A
20 WIDTH30:DEFFNA$=M$(X1,Y1):LOCATE7,5:P
RINT"a PLEASE WAIT. a":FORI=256TO775:A=V
PEEK(I):VPOKEI,AORA/2:NEXT
30 '◆◆◆◆◆ DATA READ
40 FORI=256TO2040:VPOKEI+&H2000,32:NEXT:
FORI=0TO6:READA$:A=ASC(A$)*8:FORJ=0TO7:R
EADA$:VPOKEA+J,VAL("&H"+A$):READA$:VPOKE
A+&H2000+J,VAL("&H"+A$):NEXTJ,I:FORI=256
TO2040:A=USR(I):NEXT
50 '◆◆◆◆◆
60 ST=1:LF=4:SPRITE$(0)=CHR$(24)+CHR$(24
)+"<Zホ<$f":SPRITE$(1)="████████":A$="":F
ORI=0TO7:A$=A$+CHR$(VPEEK(784+I)):NEXT:S
PRITE$(2)=A$:SPRITE$(3)="ホZ$<"+CHR$(24)+
"$$f":DIMM$(16,12)
70 GOSUB400:GOSUB520
80 FORI=1TO10:M$(1,I)="d":M$(16,I)="d":N
EXT:FORI=1TO16:M$(I,11)="g":M$(I,12)="f"
:NEXT:M$(TX,TY)="e"
90 FORI=0TO6:PUTSPRITEI,(0,209):NEXT:CLS
:LOCATE11,10:PRINT"STAGE"ST:PLAY"V14O4L1
6DEFEGBO5CCC":FORI=0TO2000:NEXT
100 CLS:FORI=2TO5:PUTSPRITEI,(0,209):NEX
T:LOCATE7,5:FORI=1TO12:FORJ=1TO16:PRINTM
$(J,I);:NEXT:PRINTSPC(14);:NEXT:LOCATE11
,19:PRINT"STAGE"ST:LOCATE11,21:PRINT"LEF
T:":IFLF<>0THENFORI=1TOLF:PUTSPRITEI+1,(
128+I*8,167),12,0:NEXT
110 PUTSPRITE0,((X+7)*8,(Y+4)*8-1),12,0:
S=STICK(0)ORSTICK(1)
120 X1=X+(S=7)-(S=3):Y1=Y+(S=1)-(S=5):IF
X=X1ANDY=Y1THEN300
130 IFFNA$<>"d"ANDFNA$<>"c"THEN160ELSEIF
(STRIG(0)ORSTRIG(1))=0THEN300
140 IFFNA$<>"c"THEN300ELSESOUND7,7:IFM$(
X,Y)="b"THENPUTSPRITE1,((X+7)*8,(Y+4)*8-
1),10,2
150 FORI=2TO8STEP2:PUTSPRITE6,((X+7)*8+(
X1-X)*I,(Y+4)*8+(Y1-Y)*I-1),1,1:PLAY"V15
L32C":FORJ=0TO200:NEXTJ,I:SOUND7,56:LOCA
TE6+X1,4+Y1:PRINT" ":M$(X1,Y1)=" ":GOTO3
00ELSE300
160 IFS=1THENIFM$(X,Y)="b"THEN180ELSE300
170 IFS=5THENIF(FNA$=" "ORFNA$="g")ANDM$
(X,Y)=" "THEN300
180 IFFNA$="g"THEN230
190 IFFNA$="e"THENIFGP=0THEN280ELSE300
200 IFFNA$="a"THENLOCATE6+X1,4+Y1:PRINT"
 ":M$(X1,Y1)=" ":GP=GP-1:PLAY"V15O5L64CO
7CV13CV11CV7C"
210 X=X1:Y=Y1
220 PUTSPRITE0,((X+7)*8,(Y+4)*8-1),12,0:
GOTO300
230 '◆◆◆◆◆ MISS
240 PUTSPRITE0,(0,209):PLAY"V15O1L32CCC"
:LF=LF-1:IFLF<0THEN250ELSEGOSUB520:GOTO8
0
250 '◆◆◆◆◆ GAME OVER
260 FORI=0TO2000:NEXT:CLS:FORI=1TO6:PUTS
PRITEI,(0,209):NEXT:LOCATE7,10:PRINT"gg
GAME  OVER gg"
270 IF(STRIG(0)ORSTRIG(1))=0THEN270ELSEC
LS:ST=1:LF=4:GOTO70
280 '◆◆◆◆◆ CLEAR!
290 FORI=0TO6:PUTSPRITEI,(0,209):NEXT:FO
RI=9TO11:LOCATE7,I:PRINTSPC(16):NEXT:LOC
ATE9,10:PRINT"NICE CLEAR!!":ST=ST+1:IFST
=11THENFORI=0TO5000:NEXT:GOTO340ELSEGOSU
B520:GOTO80
300 '◆◆◆◆◆
310 IFM$(X,Y+1)<>" "ANDM$(X,Y+1)<>"g"THE
N110ELSEIFM$(X,Y)="b"THEN110
320 IFM$(X,Y+1)="g"THEN230
330 IFM$(X,Y)=" "THENY=Y+1:GOTO110ELSE11
0
340 '◆◆◆◆◆ ENDING
350 ONINTERVAL=15GOSUB390:CLS:FORI=1TO5:
A$(I)="              ":NEXT:INTERVALON:I
FCA=1THEN370
360 LOCATE8,8:PRINT"gggggggggggggg":FORI
=9TO10:LOCATE8,I:PRINT"ffffffffffffff":N
EXT:LOCATE11,13:PRINT"BAD END!":LOCATE10
,15:PRINT"TRY AGAIN!":GOTO380
370 LOCATE8,10:PRINT"aaaaaaaaaaaaaa":LOC
ATE10,9:PRINT"aaaaaaaaaa":LOCATE12,8:PRI
NT"aaaaa":LOCATE7,13:PRINT"CONGRATULATIO
NS!":LOCATE6,15:PRINT"YOU ARE ALL CLEAR!
":PUTSPRITE0,(120,54),12,3:GOTO380
380 IF(STRIG(0)ORSTRIG(1))<>0THENCLS:ST=
1:LF=4:INTERVALOFF:GOTO70ELSEB$=INKEY$:G
OTO380
390 FORI=5TO2STEP-1:A$(I)=A$(I-1):B$=INK
EY$:NEXT:A$(1)="              ":MID$(A$(
1),INT(RND(1)*14+1),1)="a":FORI=2TO6:LOC
ATE8,I:PRINTA$(I-1):B$=INKEY$:NEXT:RETUR
N
400 '◆◆◆◆◆ TITLE
410 CLS:LOCATE0,3:PRINT" c   c         a
     ccccc"
420 PRINT" cc cc                c   c"
430 PRINT" ccccc cccc        c  c c"
440 PRINT" c c c c  c c   c cc c c  ccc"
450 PRINT" c   c c  c c   c c cc c    c"
460 PRINT" c   c cccc ccc c c  c ccccc"
470 LOCATE7,11:PRINT"1992 PA PRESENTS":L
OCATE8,14:PRINT"d PUSH SPACE d":PUTSPRIT
E0,(112,23),12,0
480 IFSTRIG(0)ORSTRIG(1)THENCLS:PUTSPRIT
E0,(0,209):PLAY"V15L32O4CG":FORI=0TO2000
:NEXT:CA=1:RETURN
490 IFINKEY$="S"ORINKEY$="s"THEN500ELSE4
80
500 LOCATE7,11:PRINT"  STAGE SELECT  ":L
OCATE8,14:PRINT"   STAGE      "
510 LOCATE17,14:PRINTUSING"##";ST:S=STIC
K(0)ORSTICK(1):IFSTRIG(0)ORSTRIG(1)THENC
LS:PUTSPRITE0,(0,209):CA=0:RETURNELSEST=
ST+(S=1ANDST<>1)-(S=5ANDST<>10):GOTO510
520 '◆◆◆◆◆ STAGE DATA READ
530 FORI=1TO10:FORJ=2TO15:M$(J,I)="c":NE
XTJ,I:RESTORE600
540 READA:IFST<>ATHENFORI=0TO10:READA$:N
EXT:GOTO540
550 READX,Y:M$(X,Y)=" ":C$=" ":GOSUB560:
C$="d":GOSUB560:READTX,TY:C$="a":GOSUB56
0:READGP:C$="g":GOSUB560:C$="b":GOSUB560
:C$="f":GOSUB560:RETURN
560 READA$:IFLEFT$(A$,1)="0"THENRETURNEL
SEA=LEN(A$)/5:FORI=1TOA:D=VAL("&H"+MID$(
A$,I*5-4,1)):B$=RIGHT$(STRING$(15,"0")+B
IN$(VAL("&H"+MID$(A$,I*5-3,4))),16):FORJ
=1TO16:IFMID$(B$,J,1)="1"THENM$(J,D)=C$:
NEXTJ,I:RETURNELSENEXTJ,I:RETURN
570 '◆◆◆◆◆ DATA
580 DATA"a",34,A0,18,90,26,80,7F,90,FF,A
0,FF,A0,FF,90,7E,80,"b",42,A0,7E,A0,42,A
0,7E,A0,42,A0,7E,A0,42,A0,7E,A0,"c",ED,6
0,9B,60,76,60,E9,60,DF,60,9F,60,6E,60,F1
,60,"d",DF,F0,DF,E0,DF,50,00,00,FD,F0,FD
,E0,FD,50,00,00
590 DATA"e",FF,20,C3,20,C3,24,C3,25,FF,2
0,FD,20,FF,20,FF,20,"f",FF,80,FF,90,FF,A
0,FF,90,FF,A0,FF,A0,FF,B0,FF,A0,"g",40,9
0,12,80,21,90,6D,80,DB,80,EF,90,FF,90,FF
,90
600 DATA1,9,2,600107001080010,4000450004
6000470004800004,16,4,1020050088804009001
0,5,0,2100031000410005100261002700828008
290002,0
610 DATA2,15,1,8001090010A0010,0,16,9,14
0002200031000408005040060210701008008090
048,11,0,420005220062000720388200092000A
2000,0
620 DATA3,15,1,14000240003400045C0055F00
65F0075DDF8500095000A5000,10008200083000
8400085000860008,1,10,300104200460012722
00,7,0,20C003010040040500406002070020,0
630 DATA4,15,3,1020020200302004020050300
703008034490037CA0300,2010030100600FF,16,
5,100842000831080510026030071000,10,0,24
02034020440005400064000740008400090E00,0
640 DATA5,15,5,403005E0060F80707C080060
90006A0006,91020A1FE0,5,7,14000208003200
040040501006200071000,7,80F8090040,201F8
301044000850010600087000480008,90F80
650 DATA6,15,3,10006217FE30FFE407F850E40
60380714008200093C00,3100060C00708008180
0,15,10,120003080050004610008040690040,8
,0,240003400044000541808001090010,0
660 DATA7,10,10,1007E2400037E7C4702A5773
E67A2E77F6087F7C97F80A7FA0,23FE030080407
8050080600807008080080,14,10,2007C301006
05007000C,10,0,2000230002408545084060050
700128000290040A0040,0
670 DATA8,2,1,151FC211543553E45120551206
512075520859709517EA013E,128002080032A00
40A5052A5F60A427284F8020692280A02C0,14,1
0,1000222400420006200482000,7,300404000E
,240AA30080400805008060090700808048890C0
0A7C00,0
680 DATA9,15,4,2000233FE243FE25002080800
90800A0800,200083001840018520406204073FC
2800469007C,11,6,10002200105000491402,6,
51F8070038,24004340044400454008640107400
08478094080A00FE,61F8080038
690 DATA10,2,1,1FFFF2080230956422EA51448
62C60725548289091754A2224,2F714320004010
05633064114702288476C96000A40C0,13,10,20
0A03540006020074000,7,60008,2000830208440
145000846008270082800029000AA0112,0
```

FULNESS フルネス

by PIGGY BANK ▶遊び方は27ページ

MSX MSX2/2+ RAM16K

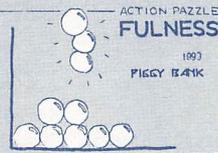
行150の3行目にある、
BL=160+F*10-N*20
でステージNのボールの出現数を計算しているので、もう少しかんたんにしたい人は、BLに設定される値が大きくなるように改造するとよい。

ボールの種類は行170にある
RR=RND(-TIME)*5
で設定している。0〜2または3〜5が同系列のボールなので、出現するボールの種類に偏りを作りたければ、この部分を改造するとよい。　(MORO)

プログラマからひとこと

タイトルは何だろう?

みなさん、はじめまして。PIGGY　BANKです。この文章が、全国のMファン読者に読まれると思うと、なかなか書きづらいものがあります。特に、僕はこういう作文のようなものは苦手なので、書くことを考えるのに苦労しています。タイトルが何になるかも気になるところです。3月ごろ、J&P大須店でFS-A1Fにパナソニックのマウスと RGBケーブル(すべて下取り品)がついて、7800円で売っていました。これはマウスだけの値段ではないですか。これを手に入れることのできた幸運な人はどこのだれなのでしょうか……。僕は一応受験生らしいので、今後いつ投稿できるかはわかりませんが(構わず投稿して受験生を長く楽しめるかもしれない)、そのときはまた会いましょう。

PIGGY　BANK　愛知・17歳

KAZUKIくんゲーム

by まえちこ ▶遊び方は29ページ

MSX MSX2/2+ RAM16K

■プログラム解説

- 100〜180　REM文形式マシン語データ
- 200〜240　初期設定
- 260〜280　タイトル画面表示
- 300〜320　ゲーム画面作成
- 340〜350　ゲーム画面作成/部屋(ステージ)作成
- 370〜430　メインループ
- 450　部屋のクリア処理
- 470〜480　エンディング処理
- 500　ギブアップ処理
- 520　完成パターン表示
- 550　らびお表示
- 570〜720　サブルーチン群
- 740　データ

(シゲル)

プログラマからひとこと

はじめまして!! KAZUKIくんデス

採用通知を前に、目がうるうる状態です。どうも有り難うございます。一騎君もうれしさの余り「お池にはまってさあ大変!?」です。今日は気分が最高なので、次の件は水に流してさしあげましょう。　<その1>ミッキーマウスのオルゴールを2つも壊してしまったこと。　<その2>スロットが入った状態のMSXをいじくってDisk関連(特にFORMAT)エラーが多く発生する様になったこと。心の広い私に感謝しなさい、一騎君!!　じゃねっ。

まえちこ　富山・25歳

失われた記憶

by ロートルダムの怪人 ▶遊び方は30ページ

MSX2/2+ VRAM128K

■ファイル解説

- LOST-M.FD8
  BASICのメインプログラム
- VRAM-T.DAT
- TALK.DAT
- MON-SP.DAT
- MA-CHAR.DAT
  BSAVE形式データファイル
- M-ALLMON.CG
- ALL-IVN.CG
  グラフィックファイル
- PARTY-1〜3.DAT
- VRAMT-1〜3.DAT
- GAME.FIL
  途中でセーブするときに、必要となるデータファイル(シゲル)

プログラマからひとこと

苦節15年

思い起こせば、国産初のパソコンTK-80との出会いから苦節15年、幾多の苦難を乗り越えて……、じ〜ん(ウソ)。で、地味なゲームタイトルですが、エンディングでその意味が明らかになるでしょう。戦闘時のタイムカウントダウン入力方式は、結構緊張感があって遊べると思います。初採用を祝して、本ゲームの完全攻略ガイドを作成しました。B6版14ページで、基本操作、武器、アイテム、呪文の解説、戦闘解説、完全攻略マップ、モンスター全データなどを掲載、ワープロ印字です。御希望の方は、200円切手同封の上、下記まで申し込みください。
〒988　宮城県気仙沼市田谷4-8　小山智
締切りは、7月31日必着とします。ゲームの感想や意見を聞かせてもらえれば幸いです。

ロートルダムの怪人　宮城・46歳

MAZE TOWN メイズ・タウン

by ひろ ▶遊び方は32ページ

MSX MSX2/2+ RAM32K

この作品の迷路は行181〜185のデータによって作成される。

行181が1階のデータで、以下5階まで1行につき1つの階のデータが納まっている。

データは11個の文字列から出来ていて、各文字列は11文字でできている。つまり11×11の各マスがデータの1文字に対応しているのだ。

各文字についての意味は、0=空間、1=壁、2=仲間、3=上りのはしご、4=下りのはしご、5=モンスター、6=結界、7=スイッチ、8=宿・SHOP、となっている。

オリジナルの迷路を作るときの参考にしてほしい。(MORO)

プログラマからひとこと

岡山がなつかしい

ひさびさに投稿したら採用されてしまいました。よくこんなのが採用されたなぁとは思うけどやっぱりうれしい。未だにESCシーケンスもわかっていない大馬鹿ものだけど頑張った甲斐があったってもんです。話は変わって、こないだDuo-Rを買いました。さっそく大好きだったエアプロ、モンスターレア、スペハリを手に入れました。う〜ん面白すぎるぞ。スペハリはたったの360円(中古)だったがいくらなんでも作った人が可哀相だ。こんなに面白いのに……。ときに大阪はどこを見ても人だらけ、空気くさい、うるさい、3拍子そろってます。あぁ、岡山にいたころがなつかしい……。

ひろ　大阪・19歳

音楽が無い等、致命的な所も多々ありますが大目に見てやってください…。

このページは 要♪です。

FM音楽館

YMOの新譜を聴いていたら、某誌編集部から電話がかかってきて、武道館のライブの取材をすることになった。アルバムは良いんだけど、けっこう地味で、これをライブ、しかも武道館なんて大きな箱でどうやるんだろうか？ 3%の期待と97%のよけいな心配が心をかけめぐっているこの頃なのだ。

→P108の「スーパー付録ディスクの使い方」参照

楽評・よっちゃん

テクノな若者の好みはこういう音

オリジナル

FROITISM

●KAI　長野・17歳

最近のテクノな若者の音の好みがうかがえる作品です。ベース・ラインなんかは、いたって暗いもので、こういうのを生で演奏すると、メタリカとかスラッシュ・メタルとかの男くさーい世界になる。KAIクンは、曲の構成もいろいろと凝っているし、高音から低音まで音色のバランスもうまくいっている。リズム・アレンジもなかなか上手です。次の作品も期待しているので、よろしく。

```
FROITISM.ORG

10 '
20 '
30 '      - DETH TECNO -
40 '
50 '   TITLE - MIND DRIVE -
60 '
70 '    1992/12/01  BY KAI
80 '
90 _ MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1):CLEAR 5000
100 SOUND 6,0 :SOUND 7,177
110 T$="T150":PLAY#2,T$,T$,T$,T$,T$,T$,T
$,T$,T$,T$
120 A0$="@ 6V15L16O4
130 B0$="@ 6V15L16O4
140 C0$="@ 2V15L16O4
150 D0$="@ 2V15L16O4
160 E0$="@33V12L 8O2
170 F0$="@33V12L 8O2
180 G0$="V0@A15 Y24,200 Y22,0
190 X0$="S0L16":Y0$="L 8O4V10":Z0$="L16O
4V12"
200 PLAY #2,A0$,B0$,C0$,D0$,E0$,F0$,G0$,
X0$,Y0$,Z0$
210 B$="SM200E":S$="SM1800E":M$="SM900E"
:H$="V9e"
220 'B$="SM300E":S$="SM2200E":M$="SM1300
E":H$="V9e"'>>>>>>>SONY ノ MSX ノ ヒトハ コッチ
230 POKE &HFA2C, 0:POKE &HFA3C,48
240 POKE &HFA4C,48:POKE &HFA5C, 0
250 POKE &HFA6C, 0:POKE &HFA7C,84
260 '------ MERODY ------ A$
270 Y1$="EBBF+16E.>EE<A16B16EBBE16B16E16
B16>EE<F+"
280 Z1$="E<EE>E<EE>E<E>E<E>E<E>E<E>E<E >
E<E>E<E>E<E>EE<E>EE<E>E<EE>E"
290 Y2$="EBBF+16E.>EE<A16B16EBBE16B16E16
B16F+F+E16C16"
300 Y3$="L16V12BEEBEBBEBEEBEBBBBEEBEBBBE
EB>E<EEB>E<"
310 '------ @63 ------ A$
320 A1$="V9@50B2.R1V15@6"
330 '------ CODE ------ C$
340 C1$="E1&E1":D1$="<B1&B1>"
350 C2$="F1.D2":D2$="C1.<A2>"
360 C3$="@53O3V15B2.A4 B2>C<A>C<A>C<A>C<
"
370 C4$="B2.A4 B2L32>>C<BA+AG+GF+FED+DC+
C<BA+A"
380 Q1$="@4O2V12B2.A4 B2@16L32>>C<BA+AG+
GF+FED+DC+C<BA+A"
390 Q2$="@4O2V10B2.A4 B2@14L32>C<BA+AG+G
F+FED+DC+C<BA+A"
400 Q3$="L16"
410 Q4$="@60O4V13R1R4A2."
420 Q5$="@60O4V13R1R4E2."
430 '------ INTRO SOUND ------ R$
440 R1$="@56O3V11DE8EE8DD DE8EE8DD":R1$=
R1$+R1$
450 R2$="@56O2V15E8.EE8E8 EE8EE8E8":R2$=
R2$+R2$
460 R3$="R8H4H4H4H4 H4H4H4H8"
470 R$="B!8B!16B!16SH8B!16S16B!16S16B!16
B!16SH8B!16S16":R4$=R$+R$
480 R7$=R$+"B!8B!16B!16SH8B!16S16B!16S16
B!16B!16SH8S32S32S32S32"
490 RA$=R$+"B!16S16B!16B!16SH16S16B!16S1
6B!16S!16B!16B!16SH8S32S32S32S32"
500 R$=B$+"8"+B$+B$+S$+"8"+B$+M$+B$+M$+B
$+B$+S$+"8"+B$+M$:R5$=R$+R$
510 R8$=R$+B$+"8"+B$+B$+S$+"8"+B$+M$+B$+
M$+B$+B$+S$+"8L32"+M$+M$+M$+M$+"L16"
520 RB$=R$+B$+M$+B$+B$+S$+M$+B$+M$+B$+M$
+B$+B$+S$+"8L32"+M$+M$+M$+M$+"L16"
530 R9$="@56O3R1V13E8E8V14E8E8V15E8E8E8E
8"
540 RC$="O4V12@53G1G1":RD$="O4V12@53D1D1
"
550 RE$="O2V10@14G1G1":RF$="O2V10@14A1A1
"
560 '------ BASS ------ E$
570 E1$="B.B.B.A16A>C<A B.B.B.>C<A16>C16
<A16>C16<A16"
580 E4$=">C.C.C.<B16B>D<B> C.C.C.D<B16>D
16<B16>D16<B16"
590 E2$="B.B.B.>C<A16>C16<A16B16>C16< B.
B.B.A16AF>C<"
600 E3$="V6R1.EV7EV8EV9EV10EV11EV13EV15E
"
610 '------ FM DRUMS ------ G$
620 G$="B!H16B!16C16B!16SH!8HB!16B!16CB!
16B!16SH!8H16SH!16H16SH!16"
630 G1$=G$+G$
640 G2$=G$+"B!H16B!16C16B!16SH!8HB!16H!B
!S16HB!16H!S16B!H16HB!16H!S8B!H16SH!16"
650 G3$=G$+"B!H16B!H16B!C16B!16H!S16B!H1
6B!H16H!S16B!H16SH!16B!H16SH!16SH!32SH!3
2SH!32SH!32SH!16SH!16"
660 '------ PSG DRUMS ------ X$
670 X$=B$+B$+H$+"8"+S$+"8"+B$+B$+B$+B$+S
$+"8"+B$+S$+B$+S$
680 X1$=X$+X$
690 X2$=X$+B$+B$+H$+"8"+S$+"8"+B$+S$+B$+
S$+B$+B$+S$+B$+B$+S$
700 X3$="R1 V0EV1EV2EV3E V4EV5EV6EV7E V8
EV9EV10EV11E V12EV13EV14EV15E"
710 X4$=X$+B$+B$+H$+B$+S$+"8"+B$+S$+B$+S
$+B$+S$+"L32"+S$+S$+S$+S$+"L16"+S$+S$
720 '------ INTRO ------
730 PLAY #2,A0$,B0$,R2$,R2$,"","",R3$
740 PLAY #2,A0$,B0$,R2$,R2$,"","",R3$
750 PLAY #2,R1$,R1$,R2$,R2$,"","",R3$
760 PLAY #2,R1$,R1$,R2$,R2$,R9$,R9$,R3$
770 PLAY #2,R1$,R1$,R2$,R2$,"" ,"" ,R4$,
R5$
780 PLAY #2,R1$,R1$,R2$,R2$,"" ,"" ,R7$,
R8$
790 PLAY #2,R1$,R1$,R2$,R2$,"" ,"" ,R4$,
R5$
800 PLAY #2,R1$,R1$,R2$,R2$,"" ,"" ,RA$,
RB$
810  PLAY #2,RC$,RD$,RE$,RF$,"",""
820  PLAY #2,RC$,RD$,RE$,RF$,"","","",X3
$
830 '------ PLAY ------
840 FOR J=0 TO 1
850 PLAY #2,A0$,B0$,C0$,D0$,E0$,F0$,G0$,
X0$,Y0$,Z0$
860 FOR I=0 TO 1
870  PLAY #2,C1$,D1$,C1$,D1$,E1$,E1$,G1$
,X1$,C1$,D1$
880  PLAY #2,C2$,D2$,C2$,D2$,E4$,E4$,G2$
,X2$,C2$,D2$
890 NEXT
900 PLAY #2,A1$,B0$,C0$,D0$,E1$,E1$,G0$
910 PLAY #2,A1$,A1$,C0$,D0$,E2$,E2$,G0$
920 PLAY #2,A1$,B0$,C0$,D0$,E1$,E1$,G1$,
X1$,Y0$,Z0$
930 PLAY #2,A1$,A1$,"V10@14O2","V10@14O2
",E1$,E1$,G2$,X2$,"V9","V9"
940  FOR I=0 TO 1
950  PLAY #2,C1$,D1$,C1$,D1$,E1$,E1$,G1$
,X1$,C1$,D1$
960  PLAY #2,C2$,D2$,C2$,D2$,E4$,E4$,G2$
,X2$,C2$,D2$
970  NEXT
980 PLAY #2,C1$,D1$,C1$,D1$,E1$,E1$,G1$,
X1$,"V10"+Y1$,D1$
990 PLAY #2,"V12","V12","V8","V8"
1000 PLAY #2,C1$,D1$,C1$,D1$,E1$,E1$,G2$
,X2$,Y2$
1010 PLAY #2,"" ,"" ,"" ,"" ,E1$,E1$,G1$
,X1$,Y1$
1020 PLAY #2,"" ,B0$,C0$,D0$,E1$,E1$,G2$
,X2$,Y2$,Z0$
1030 PLAY #2,"" ,B0$,C0$,D0$,E1$,E1$,G1$
,X1$,Y1$,Z0$
1040 PLAY #2,"" ,B0$,C0$,D0$,E1$,E1$,G2$
,X2$,Y2$,Z0$
1050 PLAY #2,"" ,B0$,C0$,D0$,E1$,E1$,G1$
,X1$,Y1$,Z1$
1060 PLAY #2,"" ,B0$,C0$,D0$,E1$,E1$,G2$
,X2$,Y2$,Z1$
1070 PLAY #2,"" ,B0$,C0$,D0$,E1$,E1$,G1$
,X1$,Y1$,Z1$
1080 PLAY #2,"" ,B0$,C0$,D0$,E1$,E1$,G2$
,X2$,Y2$,Z1$
1090 PLAY #2,"" ,B0$,C0$,D0$,E1$,E1$,G1$
,X1$,Y3$,Z1$
1100 PLAY #2,"" ,B0$,C0$,C0$,E1$,E1$,G3$
,X4$,Y3$,Z1$
1110 PLAY #2,"" ,B0$,C3$,C3$,E1$,E1$,G1$
,X1$,Y3$,Z1$
1120 PLAY #2,"" ,B0$,C3$,C3$,E1$,E1$,G2$
,X2$,Y3$,Z1$
1130 PLAY #2,"" ,"" ,C3$,C3$,E1$,E1$,G1$
,X1$,Y3$,Z1$
```

Notes' notes ノーツ・ノーツ

今回から、当コーナーの担当はOrc&コルサコフから郎太&かずちょにかわりました。どうかよろしくお願いいたします。

いつもと同様、誌面掲載リストは「〜.ORG」(作者のプログラムそのまま)、付録ディスク用のファイルは「〜.FM8」(小メニューから連続して聴けるようにリストを変更したもの)となっています。

それでは、採用者からのコメントをどうぞ。

■FROITISM

KAI「音楽の知識なんてまったくない素人が作った曲ですが、今聴いてみると新鮮な感じがします。テクノ狂のぼくがつくったので、それらしく仕上がっていると思います。ところで、最近うちのF1−XDJのFM音源がイカレだして作曲効率が良くない。PSGとFMのバランスも悪いし、そろそろ買いかえか？」

■にょいんと色気違

みそねこ「同人ソフト用に、ターボR専

☆「FM音楽館」への投稿募集中／応募要項の詳細は81ページ

```
1140 PLAY #2,Q1$,Q2$,C4$,C4$,E1$,E1$,G3$
,X4$,Y3$,Z1$
1150 PLAY #2,A0$,B0$,C0$,C0$,Q3$,Q3$,G0$
,X0$,Y0$,Z1$
1160 PLAY #2,Q4$,Q5$,C0$,C0$,E3$,E3$,G0$
,X3$,Y3$,Z1$
1170 NEXT J
1180 PLAY #2,A0$,B0$,C0$,D0$,E0$,F0$,G0$
,X0$,Y0$,Z0$
1190 PLAY #2,Q1$,Q2$,C3$,C3$,E1$,E1$,G3$
,X4$,Y3$,Z1$
```

音が派手めな押せ押せテクノ

オリジナル

にょいんと色気違(いろきち)

●みそねこ　群馬・18歳

18歳のみそねこクンは、学校の先生にテープを貸してもらってYMOを初めて聴いたとのこと。あー、YMOぜんぜん知らないでテクノを好きになっちゃってるような少年たちもいるのだなあ、とつくづく感慨にふける。おっと、作品のほうは、若干音が派手めなテクノで、展開も速い。音に隙間(すきま)の少ない、押せ押せタイプ。内容はちゃんとしていて、題を見たときの不安はぶじ解消されました。

NYOIN .ORG

```
10 '------ NYOIN & IROKICHI
20 CLEAR9999:_MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1):DEF
STRA-Y:DIMY%(15):FORZ=5TO13:READX:Y%(Z)=
VAL("&H"+X):NEXT:SOUND7,49:SOUND6,0:POKE
&HFA2C,50:_VOICECOPY(Y%,@63):DATAC,,,2A0
,11F6,,,,24F3 '  << ORCHESTRA-HIT >>
30 '------ MML
40 T="T180"
50 V0="@63Y0,39Y1,41Y2,202Y3,34Y4,224Y5,
230Y6,24Y7,69"'  << TOY-BELLS      >>
60 V1="@63Y0,96Y1,98Y2,1Y3,3Y4,130Y5,241
Y6,4Y7,37"     '  << HURSH-F #02   >>
70 A0="@63Q4Y32,32Y33,32Y34,32Y35,32Y36,
32Y37,32O6L16V12"
80 A1="L16R8D8DC#8C#D8D8D#F#D#F# R8D8DC#
8C#D8C#C8C8C#"
90 A2="R8D8DC#8C#D8DQ8L32D#FD#F#D#F#D#F#
D#F#Q4 L16R8D8DC#8C#DC#C<G#8G#8G#>"
100 A5=V0+"V11L16Q6O5B-8A8B-B-AB->C#8C8C
#C#CC# F8E8FFEFF#4F8"
110 A6="Q8F#1&F#1"
120 A7="Q7@6V14O6L4D1.CD#"
130 A8="D1.FD#"
140 A9="D1Y32,0Q4L8C#CC#DD#V12O7"+V1
150 AA="Q7L8DCDD#F4D#DC4DD#D4C4"
160 AB="DCDD#FD#DC<B-4>CC#C4C#D#"
170 AC="F4D#C#C4<B-G#B-F#G#B->CC#D#F"
180 AD="G#2>C2<G#2&G#F#FG#"
190 AE="F#6F6C#6&C#1C6C#6D#6"
200 AF="Y32,32C#1&C#1"
210 AG="L16V13@53O7Q8D1&D4.R16D#R16D#R16
D#R16D#R16D#"
220 AH="D1&D4.R16D#R16D#R16D#@63V13L32O6
F#GG#AB-B>CC#"
230 AO="O7V14"+A1
240 AQ="Q8F#1&F#1&F#1&F#1"
250 B1="V10O4R8B-8B-A8AB-8B-8B>D<B>D< R8
B-8B-A8AB-8AG#8G#8A"
260 B2="R8B-8B-A8AB-8B-Q8L32B>D<B>D<B>D<
B>D<B>D<Q4 L16R8B-8B-A8AB-AG#E8E8E"
270 B5=V0+"L16V11Q6O5F8E8FFEFG#8G8G#G#GG
# >C#8C8C#C#CC#D4C#4"
280 B6="Q8D1&D1"
290 B7="Q7@6V13O5L4A1.GB-"
300 B8="A1.>C<B-"
310 B9="A1Y33,0Q4L8G#GG#AB-V11O6"+V1
320 BA="Q7L8B-G#B-B>C#4<BB-G#4B-BB-4G#4
330 BB="B-G#B-B>C#<BB-G#F#4G#B-A4B->C"
340 BC="C#4C<B-G#4F#FF#C#D#F#G#B->CC#"
350 BD="D#2G#2D#2DDDD"
360 BE="C#6C#6<B-6&B-1A6B-6>C6"
370 BF="Y33,32<B-1&B-1"
380 BG="L16V12@53O6Q8B-1&B-4.R16BR16BR16
BR16BR16B"
390 BH="B-1&B-4.R16BR16BR16B@63V12L32O6D
D#EFF#GG#A"
400 BO="V13L16O6R8G#8G#G8GG#8G#8A>C<A>C<
 R8G#8G#G8GG#8GF#8F#8G"
410 BP="R8G#8G#G8GG#8G#Q8L32A>C<A>C<A>C<
A>C<A>C<Q4 L16R8G#8G#G8GG#GF#D8D8D"
420 BQ="Q8D1&D1&D1&D1"
430 C1="L32Q8@6O8V3R8D1.&Y18,121&D&Y18,1
11&D&Y18,101&D&Y18,91&D&Y18,81&D&Y18,71&
D&Y18,61&D&Y18,51&D&Y18,41&D&Y18,31&D&Y1
8,21&D&Y18,11&D"
440 C2="<G#1&G#1"
450 C="@63V11D1...D8<":C3="O7"+C:D3="O6"
+C:E3="O4"+C:C4="G#1...G#8"
460 C5=V0+"L16V11Q6O5D8C#8DDC#DF8E8FFEF
G#8G8G#G#GG#A4G#4"
470 C6="Q8A1&A1"
480 C7="Q7@6V13O5L4F1.D#G"
490 C8="F1.B-G#"
500 C9="F1Y34,0Q4L8FEFF#GV11O6"+V1
510 CA="Q7L8FD#FF#G#4F#FD#4FF#F4D#4"
520 CB="FD#FF#G#F#FD#C#4D#FD#4FA"
530 CC="B-4G#FD#4C#CC#<B->CC#D#FG#B-"
540 CD=">C2D#2<B2&BG#G#B"
550 CE="B-6G#6F#6&F#1F6G6A6"
560 CF="Y34,32F1&F1"
570 CG="L16V12@53O6Q8F1&F4.R16F#R16F#R16
F#R16F#R16F#"
580 CH="F1&F4.R16F#R16F#R16F#@63V12L32O5
AB-B>CC#DD#E"
590 CO="V13L16O6R8D#8D#D8DD#8D#8EGEG R8D
#8D#D8DD#8DC#8C#8D"
600 CP="R8D#8D#D8DD#8D#Q8L32EGEGEGEGEGQ4
 L16R8D#8D#D8DD#DC#<A8A8A>"
610 CQ="Q8C#1&C#1&C#1&C#1"
620 D1="L32Q8@6O7V3R8G#1.F#&Y19,247&F#&Y
19,237&F#&Y19,227&F#&Y19,217&F#&Y19,207&
F#&Y19,197&F#&Y19,187&F#&Y19,177&F#&Y19,
167&F#&Y19,157&F#&Y19,147&F#"
630 D2="D1&D1"
640 D5=V0+"L16V11Q6O5G8F#8GGF#G>C8<B8>CC
<B>C C8<B8>CC<B>CC#4C4"
650 D6="Q8C#1&C#1"
660 D="O6B->FF<B->FF<B->FF<B->FF<B->FF#G
#":D7="@63Q4V11L16"+D+D:D9=D:DG="@10Q4V1
1L16"+D+D
670 DA="Y35,0@4Q2V12O6L16B->DD<B->DD<B->
DD<B->DD<B->DD<A>C#C#<A>C#C#<A>D#D#<B>D#
D#<B>D#D#<B>D#"
680 D="B->CF<":DH="@63Q8V11O7"+D+D+D+D
+D+D+D+D+D+"B->C"
690 D="G#B->D#<":E="F#G#>C#<":DK="O7"+D+
D+D+D+D+D+E+E+E+E+">D#F"
700 D="CC#F#":DL="O8"+D+D+D+D+D+D+D+D+"C
C#G#CC#F#CC#"
710 DQ="Q8A1&A1&A1&A1"
720 E1="L32Q8@6O7V3R8D#1.&Y20,144&D#&Y20
,134&D#&Y20,124&D#&Y20,114&D#&Y20,104&D#
&Y20,94&D#&Y20,84&D#&Y20,74&D#&Y20,64&D#
&Y20,54&D#&Y20,44&D#&Y20,34&D#"
730 E2="<A1&A1"
740 E="O6F>CC<F>CC<F>CC<F>CC<F>CC#D#":E7
="@63Q4V11L16"+E+E:E9=E:EG="@10Q4V11L16"
+E+E
750 EA="Y36,0@4Q2V12O6L16FAAFAAFAAFAAFAA
FG#G#EG#G#EB-B-F#B-B-F#B-B-F#B-"
760 D="D#FB-":EH="@63Q8V11O7"+D+D+D+D+
D+D+D+D+D+"D#F"
770 D="C#D#G#":E="<B>C#F#":EK="O7"+D+D+D
+D+D+D+E+E+E+E+"G#B-"
780 D="FF#B":EL="O7"+D+D+D+D+D+D+D+D+"FF
#>C#<FF#BFF#"
790 F2="@33Q7L16O2V13R1...EE"
800 F3="B-1&B-1":F4="E2..B8>E4.<B8E2"
810 F7="L8O2B-B-B-16FF16B->DDD#DDD16<B-A
16G#G#FA"
820 F9="L8O2B-B-B-16FF16B-B->C#DD#DD#EF<
L16FF8G#GD#"
830 FA=V1+"L16V9O4B-<B->FB-<B->FB-<B->FB
-<B->B->DD#D<B-D#B->D#<D#EF8F8>C<FCF>CF<
B"
840 FF="V13@33O2R1.R8FFFB-AD#"
850 FG="O2L8B-B-B-B-B-B-B-B- B-B-B-16FEE
EEE16"
860 FH="Q6L16A&Y21,58&AB-8B-8B-B-B-8B-8B
-8G8F8F8F8FED#8D#8C#8C#8"
870 FI="A&Y21,58&AB-8B-B-B-B-8G#8G8FED
#8D#8D#8D#EF8>C8F8<F8"
880 FJ="O2L8F#F#F#F#F#F#F#16>C#16F#F#F
#F#F#C#<F#>F#"
890 FK="O2FFFFFFFF16F16BBBBB-B->CD"
900 FL="D16&Y21,164&D16D#D#D#16D#16D#16D
#16D#D#<B-G#G#G#G#AAFF"
910 FM="F#F#F#F#F#F#F#F#16G16G#G#G#D#<G#
>D#G#A"
920 FQ="V15O2Q8E1&Y21,185&E1&E1&E1"
930 G2="V15Y23,78Y24,192Y40,3R1...S32S32
S32S32"
940 G3="HB16S16B16B16HS16B16B16S16 HB16S
16B16B16S16B16Y24,72MS32S32MS32S32 Y24,1
92HB16B16S16B16HS16B16B16S16 HB16S16B16B
16S16B16MS16MSB32S32"
950 G4="HS16B16B16S16HB16B16S16B16 HB16S
16B16B16HS16B16Y24,72MB16MS16 Y24,192HB1
6B16B16S16HBS16B16B16S16 HCB16S16B16B16S
16B16MS32S32MS32S32"
960 G9=LEFT$(G4,61)+"BSH8BSH8BSH8BSH8BSC
24B24B24B24B24B24M24M24M24Y24,62M24M24M2
4Y24,192"
970 GA="CB16B16C16B16CS8CB16B16C16B16CB8
CS8C16B16 CB8CB8CS16B16CB16S16C16B16CB8C
S16SB16CS8"
980 GG="HB16HB16CSB16HB16HB16CB16HSB16HB
16CB16HB16SHB16CB16HB16HB16SCB16HB16 HB1
6HB16SCB16HB16B16B16SBH8SHB8BSH8BSH32
C32C32C32BSC32C32"
990 GH=LEFT$(GG,68)+"HBS16HBS16H16HBS16C
S16H16HBS16HBS16H16HS16CBS16H16BS16BS16B
S32S32BS32S32"
1000 H2="R1...L32V5CV9CV12CV14C"
1010 I="V11CV9C":H=I+"V7CV5C":J=H+"V3CV1
C":H3="R16"+J+J+H+J+H+I+J+H+J+H+J+H+I+I
1020 H4=J+J+J+J+J+J+"R16"+I+J+H+J+H+I+I
1030 H9=J+J+J+J+J+I+H+H+H+H+J
1040 HA="R"+J+"R16R"+J+"R16R"+J+J+"R8"+I
+I+H
1050 HG="V14CV12CV11CV10CCV9CCV8CCV7CCV6
C"+J+"R16"+J+"R16":HH=HG+H+I+H+I+H+I+H+I
+H+I+I+I+I:HG=HG+J+"R16"+J+"R8"+H+H+H+H+
I
1060 H="V12B-V10B-V8B-V6B-V4B-V2B-":I="V
13EV11EV9EV7EV5EV3E":I1="L12O1"+H+"R2"+H
1070 I2=I+"R2"+I:IQ=I:J2="R1..V9O7B4"
1080 H="B->DD#D<":I=">C<G#":I7="L16V10O4
"+H+H+H+H+I+I+I+I+"FAFAFAFA":I9=H+H+H+H+
"V11>D#R16DR16D#R16ER16F"
1090 H="FAB-A":J7="L16V10O4"+H+H+H+H+"GD
#GD#GD#GD#CD#CD#CD#CD#":J9=H+H+H+H+"V11B
-R16AR16B-R16BR16>CR8.SM9000O8D4"
1100 IA="SM2000O8L4DDD2DDD2":IB="DDDDDDB
S7B"
1110 '------ PLAY
1120 PLAY#2,T,T,T,T,T,T,T,T,T,T
1130 PLAY#2,A0,A0
1140 PLAY#2,A1,B1
1150 PLAY#2,A2,B2
1160 PLAY#2,A1,B1,C1,D1,E1
1170 PLAY#2,A2,B2,C2,D2,E2
1180 PLAY#2,A1,B1,"","","","","","",I1
1190 PLAY#2,A2,B2,"","","","","","",I2
1200 PLAY#2,A1,B1,C1,D1,E1,"","","",I1
1210 PLAY#2,A2,B2,C2,D2,E2,F2,G2,H2,I2
1220 FORZ=0TO2
1230 PLAY#2,A1,B1,C3,D3,E3,F3,G3,H3,I1
1240 PLAY#2,A2,B2,C4,C4,C4,F4,G4,H4,I2,J
2:NEXT
1250 PLAY#2,A5,B5,C5,D5,A5,F3,"","",I1
1260 PLAY#2,A6,B6,C6,D6,A6,F4,G2,H2,I2,J
2
1270 GOSUB 1420
1280 PLAY#2,AA,BA,CA,DA,EA,FA,GA,HA,IA
1290 PLAY#2,AB,BB,CB,DA,EA,FA,GA,HA,IB
1300 PLAY#2,AC,BC,CC,DA,EA,FA,GA,HA,IA
1310 PLAY#2,AD,BD,CD,DA,EA,FA,GA,HA,IB
1320 PLAY#2,AE,BE,CE,DA,EA,FA,GA,HA,IA
1330 PLAY#2,AF,BF,CF,DA,EA,FF,GA,HA,IB
1340 GOSUB 1470:GOSUB 1520:GOSUB 1420:GO
SUB 1520:GOSUB 1470
```

用RPG『ゼ・ヴァ』というものをつくっています。『FFV』のパロディです。よろしく。それにしても、これボツでもよかったのに……」

■Mechanical face

福井英晃「またまた採用ありがとうございます。今回も曲の感想を募集します。あて先は、〒573 大阪府枚方市南中振2-9-43 福井英晃までです。あと、ちょっとスペースがあるので友達の名前でも書きます。～佐野、永島、中里、新田、市岡、中井～以上、変なヤツ達でした」

※福井さんは"もずみやすろ"さんの始めた「Full-Slot」というサークルで活動しているそうで、そのサークルは現在、メンバーが15、6名、同人ソフトや会誌を発行しており、MSX・FANでおなじみのみそねこさん、なるとさん、ZEEDEN岡林だいさん、WORKSさんなども所属しているそうです。このサークルに興味を持たれた方はこちらへ。⇒〒299 千葉県市原市椎津620-1 両角泰弘

```
1350 PLAY#2,A0,A0,A0:FORZ=0TO2
1360 PLAY#2,AO,BO,CO,DG,EG,F3,G3,H3,I1
1370 PLAY#2,A2,BP,CP,DG,EG,F4,G4,H4,I2,J
2
1380 NEXT
1390 PLAY#2,A5,B5,C5,D5,A5,F3,"","",I1
1400 PLAY#2,AQ,BQ,CQ,DQ,AQ,FQ,"","",IQ
1410 END
1420 PLAY#2,A7,B7,C7,D7,E7,F7,G3,H3,I7,J
7
1430 PLAY#2,A8,B8,C8,D7,E7,F7,G4,H4,I7,J
7
1440 PLAY#2,A7,B7,C7,D7,E7,F7,G3,H3,I7,J
7
1450 PLAY#2,A9,B9,C9,D9,E9,F9,G9,H9,I9,J
9
1460 RETURN
1470 FORZ=0TO2
1480 PLAY#2,AG,BG,CG,DG,EG,FG,GG,HG,I7,J
7
1490 NEXT
1500 PLAY#2,AH,BH,CH,DG,EG,FG,GH,HH,I7,J
7
1510 RETURN
1520 PLAY#2,AA,BA,CA,DH,EH,FH,GA,HA
1530 PLAY#2,AB,BB,CB,DH,EH,FI,GA,HA
1540 PLAY#2,AC,BC,CC,DH,EH,FJ,GA,HA
1550 PLAY#2,AD,BD,CD,DK,EK,FK,GA,HA
1560 PLAY#2,AE,BE,CE,DL,EL,FL,GA,HA
1570 PLAY#2,AF,BF,CF,DH,EH,FM,GA,HA
1580 RETURN
9000 '────────────────────────────
9010 ' ｺﾉ ﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑﾉ 1420ｷﾞｮｳ ｲｺｳﾊ
9020 ' ｽﾍﾞﾃ ｻﾌﾞﾙｰﾁﾝ ﾃﾞｽ
9030 ' ｼｭｳﾘｭｳ ｽﾙﾉﾊ 1410ｷﾞｮｳ ﾃﾞｽ
9040 ' ﾁｭｳｲ ｼﾃｸﾀﾞｻｲ
9050 ' ﾏﾀ 9000ｷﾞｮｳ ｲｺｳﾊ ｹｲｻｲｼﾅｸﾃ
9060 ' ｶﾏｲﾏｾﾝ
9070 ' ｿﾚﾃﾞﾊ ｵｼｺﾞﾄ ｶﾞﾝﾊﾞｯﾃｸﾀﾞｻｲ
9080 ' ｵｳｴﾝ ｼﾃ ｵﾘﾏｽ
9090 '────────────────────────────
```

ドリフターズ&ゴジラっぽいヘヴィメタ

オリジナル

Mechanical face

◎福井英晃　大阪・21歳

作者はヘヴィメタ系を意識したつもりといっておるが、ドリフターズの「ズンズンドッコ」とゴジラのテーマを混ぜて3連ノリにしたようにきこえるのはナゼ？　エンディングの部分（ループになる前）に一瞬リズムの無いパートが来るのはナイスな構成です。「タトタトタトタト」というスネアが拍の頭に来るパターンはヘヴィメタ特有のものです。途中のテンポずれがちょっと気になるかな。

```
MECHANIC.ORG


100 '┌  Mechanical face  ┐
110 '│                   │
120 '└ BY  HIDEAKI FUKUI ┘
130 '-----------------------------------
140 _MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1):CLEAR 3000
150 SOUND 7,49:SOUND 6,2:DEFSTR A-H
160 POKE &HFA2C,12
170 '-----------------------------------
180 AT="T174 Q8                        "
190 GT="T174 @A1V13Y22,70Y23,130Y24,20"
200 HT="T174 S0                        "
210 '-----------------------------------
220  G="H!CBS16B32B32H!B16B32B32":G0=G+G
+G+G+G+G+G+G
230  H="V12CV10CV8CV6CV4CV2CV1CV0C":H0="
L32"+H+H+H+H+H+H+H+H
240 G1=G+G+G+G+G+G+"H!CBS16B32B32H!BS16B
32B32 H!CBS16BS32B32H!BS16BS32B32"
250 H1="L32"+H+H+H+H+H+H+"V12CV10CV8CV6C
V12CV10CV8CV6C V12CV10CV12CV10CV12CV10CV
12CV10C"
260  G="H!CBS16S16BS8":G2=G+G+G+G+G+G+G+
G
270 H2="S0L16M2000CCC8CCC8M2500CCC8CCC8M
3000CCC8CCC8M3500CCC8M4000CCC8
280 '-----------------------------------
290 A0="L16@24V15O5     D8EF GAA-8 GFD8 &
D4 D8EF GAA-8 B>DEA A-4<"
300 B0="L16@24V15O5R32 D8EF GAA-8 GFD8 &
D4 D8EF GAA-8 B>DEA A-8..<"
310  C="{DFDFGA-DADA-GF}1":C0="L8@53V11O
6"+C+C
320  D="DDD8>D<DD8DDDDDD>D<D":D0="L16@24
V12O4"+D+D
330 E0="L8@14V12O2 D2<D>DR4 D2<D>DR4"
340  F="DD16D16FD A-DA16A16A-":F0="L8@33
V12O3"+F+F
350 '-----------------------------------
360 A1="    D8EFGAA-FD4 EDC<B>D2.DEFA-"
370 B1="R32D8EFGAA-FD4 EDC<B> D2...."
380 '-----------------------------------
390 A2="L16@24V8O5 D8EFGAA-8 GFD8&D4 D8E
FGAA-8 B>DEAA-4<"
400 B2="@6 D2 D4A4 GGFFEEFF GGFFDDEE"
410  D="<<DF>DF>DF>DF<D>D<D8DD8>D<":D2=D
+D
420 E2="DFD2. DF D2."
430 F2="DFDF GA-DA DA-DG16F16 GA-DA"
440 '-----------------------------------
450 B3="D2 D4A4>DDFFEEDD<BBA-A-GGDD"
460 E3="DFD2.DFD4 GA-4."
470 '-----------------------------------
480 A4="@5 D1 {DFGFGAGA-AA-AG}1"
490 B4="    D1 {DFGFGAGA-AA-AG}1"
500 C4="{DFD>DGD<DAD>DGD<}1{DFD>DGDAD<AG
D<G>}1"
510 D4="@16V15D8F8>D2.<D8F8D2."
520 E4="DDD1.."
530  F="{DFDFGA-DADA-GF}1":F4=F+F
540 '-----------------------------------
550 A5="F8E8 D1.{GFE}4"
560 B5="F8E8 D4>F8E8D4 F8E8D4<D4{GFE}4"
570 '-----------------------------------
580  A="{>FEDFED<FED>FED<}1":A6="@24"+A+
A
590 B6=A+A
600 '-----------------------------------
610 A7="@16V14O5 D1&D1 F1  A1&A1&A1   "
620 B7="@16V13O5 D1&D1 F1  A1&A1&A1   "
630 C7="@24V12O5 D1&D1&D1 &D1 R1 R1   "
640 D7="@45V12O4 F1 G1 A-1 A1 R1 R1@0"
650 E7="@45V12O4 D1&D1 D1 &D1 R1 R1@0"
660 F7="@12V11O2 D1&D1&D1..D4&D1&D1   "
670 G7="             R1 R1 R1  R1 R1 R1   "
680 H7="             R1 R1 R1  R1 R1 R1   "
690 '-----------------------------------
700 A8="L16@53V13O6 DFDFGA-DADA-DG32F32G
A-DA DFDFGA-DADA-DG32F32GA-DA"
710 B8="@24O6 {V15DV14DV13DV12DV11DV10DV
9DV8D V7DV6DV5DV4DV3DV2DV1DV0D}1 R2 {V13
DV12DV11DV10DV9DV8DV7DV6D}2"
720 C8="L8@16O6 V15DDDDV14DDDDV13DDDDV12
DDDD"
730 D8="L8@6V13O4 D2.DF GA-D2."
740 E8="L8@23V12O5 R8FR8FR8A-A-D DA-R4 G
A-R4"
750 F8="L8@12V10O3 DFDF GA-DA DA-DG16F16
 GA-DA"
760 '-----------------------------------
770 A9="V15DFR8GA-R8DA-R8 GA-R8 DFR8GA-R
8DA-R8 GA-R8"
780 B9="V12L8 DR8DR8 V13DR8DR8 V14DR8DR8
 V15DR8DR8"
790 C9="V15DR8DR8 V14DR8DR8 V13DR8DR8 V1
2DR8DR8"
800 D9="V14DR8DR8DR8 DR8GR8DR8DR8DR8"
810 E9="V14R4R4R4 A-R8DR8R4 GR8R4"
820 F9="V13DR8DR8 GR8DR8DR8DR8 GR8DR8"
830 '-----------------------------------
840 PLAY #2,AT,AT,AT,AT,AT,AT,GT,HT
850 PLAY #2,"",C8,C0,"","",F0,G0,H0
860 PLAY #2,"",B8,C0,"","",F0,G0,H0
870 PLAY #2,A8,C8,C0,"",E0,F0,G0,H0
880 PLAY #2,A8,B8,C0,"",E0,F0,G1,H1
890 FOR I=0 TO 1
900 PLAY #2,A0,B0,C0,D0,E0,F0,G0,H0
910 PLAY #2,A1,B1,C0,D0,E0,F0,G0,H0
920 PLAY #2,A2,B2,F2,D2,E2,F2,G0,H0
930 PLAY #2,A1,B3,F2,D2,E3,F2,G0,H0
940 PLAY #2,A0,B0,C0,D0,E0,F0,G0,H0
950 PLAY #2,A1,B1,C0,D0,E0,F0,G0,H0
960 PLAY #2,A2,B2,F2,D2,E2,F2,G0,H0
970 PLAY #2,A1,B3,F2,D2,E3,F2,G1,H1
980 PLAY #2,A4,B4,C4,D4,E4,F4,G0,H0
990 PLAY #2,A5,B5,C4,D4,E4,F4,G0,H0
1000 PLAY #2,A4,B4,C4,D4,E4,F4,G0,H0
1010 PLAY #2,A6,B6,C4,D4,E4,F4,G1,H1
1020 PLAY #2,A7,B7,C7,D7,E7,F7,G7,H7
1030 NEXT
1040 PLAY #2,"",B8,"",D8,E8,F8,G0,H0
1050 PLAY #2,"",B8,C8,D8,E8,F8,G0,H0
1060 PLAY #2,"",B8,"",D8,E8,F8,G0,H0
1070 PLAY #2,"",B8,C8,D8,E8,F8,G1,H1
1080 PLAY #2,A8,B8,C8,D8,E8,F8,G0,H0
1090 PLAY #2,A8,B8,C8,D8,E8,F8,G0,H0
1100 PLAY #2,A8,B8,C8,D8,E8,F8,G0,H0
1110 PLAY #2,A9,B9,C9,D9,E9,F9,G2,H2
1120 GOTO 890
```

はねたリズムとコードの変化が特徴

ブラームス「大学祝典序曲」より

Juken Benkyo

◎古川健太郎　東京・17歳

フフフ、これはリストも短いし、相当おもしろいです。はねたリズムも、ちょうど旬で良いし、ベース・ラインやコードが上がったり下がったりしていく感じもユニークかつユーモラス。受験のトホホな状況が浮かび上がってくる感じですな。もはや長い過去のことなので忘れちゃったけど、受験なんてゲームとして乗り切るしかなかったような記憶あり。

```
JUKEN   .ORG


100 ' .oO Juken Benkyo Oo.
110 ' (C) 1993 K.Furukawa
120 '
130 CLEAR1000:_MUSIC(1,0,2,1,1,1,1)
140 DEFINTA-Z:DEFSTRA-E,R,T,X-Z
150 POKE&HFA3D,7:POKE&HFA7D,255
160 SOUND7,49:SOUND6,0
170 '                        °.°.°.°.°.
180 T="T165"
190 A="V15@55O6L8Y0,180Y4,128Y5,240Y7,6"
200 B="V15@00O7L8"
210 C="V15@00O7L8"
220 D="V14@33O2L8"
230 E="V14@09O2L8"
240 R="V15Y22,0Y23,184Y24,100Y38,5Y39,5Y
40,3Y55,32Y56,1"
250 X="V10L16"
260 Y="S0M5000O6L8"
270 Z="S0M5000O6L8"
280 '                        °.°. A °.°.
290 A1="Q8>G#.D.F#.<V11Q6C."
300 A2="Q2F.F.F.F.Q6F16&F2G.Q2A.A.A.A.Q6
A16&A2B-."
310 A3="Q2>C.C.Q6C.Q2D.Q6C.<Q2B-.Q6B-4.A
4.A4.A.Q2G.G.Q6"
320 A4=A3+">C.<":A3=A3+"C."
330 A5="Q2A.A.G.G.Q6F2.&F1."
340 A6="R1..R1R16C."
350 A7="Q2F.F.F.F.F.F.F.F.F.E.D#.D.C#.C.
<B.A#.>"
```

Notes' notes ノーツ・ノーツ

■Juken Benkyo
古川健太郎「採用ありがとうございます。これを作曲した当時は学校の先輩が苦しむのを他人事と思って眺めていたのに、Mファンをあと3冊も買えばもう自分の番……。あと3冊か～どうしよう。関係ないけどRolandのSCシリーズはCM－32L互換かつ安価なので、MSXにはもってこいですよ～」

■ICEPICK DOPE
GANP「こんにちは。覚えていてくれた人はお久しぶりです。何とか大学生にはなれましたが、MSXはここんとこまったくさわってなかったなあ……。あと、感想その他を待っています。ココ⇒〒344 埼玉県春日部市備後東2-3-13　岩本圭介まで。どうぞよろしく」

■Miracle☆Boys(付録ディスクBGM)
なると「僕はFM音楽館に投稿するときは最下位を目指すことが多いのですが、付録ディスクのBGMの投稿時には、3位～4位を目標としています。

```
360 A8=">>V13A4.<<"
370 '                          °.°. B °.°.
380 B1="Q8G#.D.F#.V9Q4O5"
390 B2="R8.C.R8.C.R8.C.R8.C.R8.C.R8.C.R8
.C.R8.C."
400 B3="R8.C.R8.C#.R8.D.R8.D#.R8.E.D#.D.
C#.C.<B.A#.>"
410 B6="R8.D.R8.D#.R8.E.R8.F.R8.F#.F.E.D
#.D.C#.C."
420 B7="R8.C.R8.C.R8.C.R8.C.R8.C.<B.A#.A
.G#.G.F#."
430 B8="<C#>"
440 '                          °.°. C °.°.
450 C1="Q8D#.<A.>C#.V9Q4O5"
460 C2="R8.E.R8.E.R8.E.R8.E.R8.E.R8.E.R8
.E.R8.E."
470 C3="R8.E.R8.F.R8.F#.R8.G.R8.G#.G.F#.
F.E.D#.D."
480 C6="R8.F#.R8.G.R8.G#.R8.A.R8.A#.A.G#
.G.F#.F.E."
490 C7="R8.E.R8.E.R8.E.R8.E.R8.E.D#.D.C#
.C.<B.A#.>"
500 C8="<D>"
510 '                        °.°. D-E °.°.
520 D1="Q2E.F.Q4F#.Q6G":E1="R16"+D1
530 D2="Q8A.>Q4A.G#.G.F#.F.E.<G.Q3F.F.F#
.F#.G.G.G#.G#":E2="R16"+D2
540 D3="Q4A.A.A#.A#.B.B.>C.C.Q8D.>Q3D.C#
.C.<B.A#.A.G#<":E3="R16"+D3
550 D6="Q4B.B.>C.C.C#.C#.D.D.Q8E.>Q3E.D#
.D.C#.C.<B.A#<":E6="R16"+D6
560 D7="Q8A.>Q4A.G#.G.F#.F.E.D#.D.C#.C.<
B.A#.A.G#.G":E7="R16"+D7
570 D8="Q8A":E8="R16Q8A"
580 '                          °.°. R °.°.
590 R1="BH8BH16BH16BH16BH16MSH8MSH8.MSH1
6"
600 RR="BH8H16H8H16MSH8H16H16H16H16H8BH1
6H8BH16MSH8H16H16H16"
610 R2=RR+"H16BH8H16H8H16MSH8H16H16H16BH
16H8BH16H8BH16MSH8BH16H16H16H16"
620 R3=RR+"BH16BH8H16H8H16MSH8H16H16H16B
H16H8MSH16H8BH16MSH8MSH16H16H16MSH16"
630 R9=RR+"BH16BH8H16H16H16H16H8H16H16H1
6H16"
640 '                          °.°. X °.°.
650 X1="CR16CR16CR16CR16CR16C"
660 X9="R8.C8.R8.R8CR8C32R32C8.":X2=X9+"
R4.R8.C8.R8.R8CR8CR8CR8CR8C"
670 '                          °.°. Y °.°.
680 Y1="G#.<D.<F#.S4M1500O6L16"
690 Y9="R8AAR16AAR16AR8A":Y2=Y9+"R4.R8.>
V10FV6EV4D#V3DV2C#<S4M150AAR16AAR16AR8AR
2AAR16A":Y9=Y9+Y
700 '                          °.°. Z °.°.
710 Z1=">D#.<<A.<C#.S4M1500O6L16"
720 Z9="R8D#D#R16D#D#R16D#R8D#":Z2=Z9+"R
4.R8.>V10EV6D#V4DV3C#V2C<S4M150D#D#R16D#
D#R16D#R8D#R2D#D#R16D#":Z9=Z9+Z
730 '                       °.°. PLAY °.°.
740 PLAY#2,T,T,T,T,T,T,T,T,T
750 PLAY#2,A,B,C,D,E,R,X,Y,Z
760 PLAY#2,A1,B1,C1,D1,E1,R1,X1,Y1,Z1
770 FORI=1TO2
780 PLAY#2,A2,B2,C2,D2,E2,R2,X2,Y2,Z2
790 PLAY#2,A3,B3,C3,D3,E3,R3,X2,Y2,Z2
800 PLAY#2,A2,B2,C2,D2,E2,R2,X2,Y2,Z2
810 PLAY#2,A4,B3,C3,D3,E3,R3,X2,Y2,Z2
820 PLAY#2,A5,B3,C3,D3,E3,R3,X2,Y2,Z2
830 PLAY#2,A6,B6,C6,D6,E6,R3,X2,Y2,Z2
840 NEXT
850 PLAY#2,A7,B7,C7,D7,E7,R3,X2,Y2,Z2
860 PLAY#2,A8,B8,C8,D8,E8,R3,X2,Y2,Z2
870 PLAY#2,A ,B ,C ,D ,E ,R9,X9,Y9,Z9
880 GOTO760
```

昨年の8月以来のGANP、久々の登場でこなたは大学合格おめでとさん。リズムは3連のはねものなんだけど、落ち着いて聞こえるのはキャリアのなせる技か？　ブラスのアレンジは、意識して拍の表を使わないようにして、リズムの裏を強調したほうがもっとカッコ良くなるはず。さて、GANPクンには課題として、YMOの新譜『テクノドン』を聴き、「私はYMOをこう聴いた」という作品を提出することを義務付けよう。

```
ICEPICK .ORG


10 '------ ICEPICK DOPE (01:39)
20 _MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1)
30 '------ COMPOSED BY GANP
40 CLEAR5000:DEFSTRA-W:DIMX1%(15),X2%(15
):T="T112":PLAY#2,T,T,T,T,T,T,T,T
50 FORX=0TO15:READW:X1%(X)=VAL("&H"+W):N
EXT:SOUND7,49:SOUND6,0
60 FORX=0TO15:READW:X2%(X)=VAL("&H"+W):N
EXT:POKE&HFA3C,48:POKE&HFA5C,40
70 DATA 0,0,0,0,0,1E,0,0,94E2,3F63,0,0,4
042,BF91,0,0
80 DATA 0,0,0,0,0,1E,0,0,9642,BF61,0,0,4
084,5F92,0,0
90 '------ MML DATA
100 '------ MELODY
110 AP="&Y16,133&D&Y16,125&D":AQ="&Y16,1
34&D&Y16,124&D":AR="&Y16,135&D&Y16,123&D
"
120 A="V13L24D4"+AP+AP+AP+AQ+AQ+AR+AR+"D
L12C<A24>DF24D VD24FD24R12 V7F24DR24 V6F
D24R8V13":A1=A+"<A>C24":A2=A+"DF24"
130 AP="&Y16,7&G&Y16,2&G":AQ="&Y16,8&G&Y
16,1&G":AR="&Y16,9&G&Y16,0&G"
140 A="L24G4"+AP+AP+AP+AQ+AQ+AR+AR+"GL12
FD24GB-24G VG24B-G24R12 V7B-24GR24 V6B-G
24R8V13":A3=A+"F8":A4=A+"B->C24<"
150 AP="&Y16,114&C#&Y16,104&C#":AQ="&Y16
,243&F#&Y16,223&F#"
160 A5="L12>DR24CR24<B-R24A8B->C24<FG24R
12G24>DL24C#24&C#8"+AP+AP+AP+"G12F#12."+
AQ+AQ+"F12F#F12E-<"
170 A="L12>FF#24FE-24CR24FF#24FE-24CR24F
F#24FE-24CR24C8DR24D8E-R24E-8FR24F12":A6
=A+"&F24<":B6=">E-24<"+A+"<"
180 A7=">G4<":B4="R24"+A7
190 B="V11D2.&DD24C<A24>DF24D V6D24FD24R
12 V5F24DR24 V4FD24R8 V11"
200 B1="R24"+B+"<A>":B2="C24"+B+"D"
210 B="G2.&GG24FD24GB-24G V6G24B-G24R12
V5B-24GR24 V4B-G24R8 V11"
220 B3="F24"+B+"F":B4="R24"+B+"B-"
230 B5="R24 >DR24CR24<B-R24A8B->C24<FG24
R12G24>DC#4.&C#24GF#4&F#24FF#24F<"
240 '------ SOLO
250 A="D4&DD24C<A24>CD24F8A8GF24EF24GE24
&E4F8&FF24G8E":B9="C24"+A:A9=A+"C24"
260 A="DC24<BA8>D24A8A8GA24>C8E8DC24<BG2
4&G4E4.F12":BA="C24"+A:AA=A+"&F24"
270 A="G8FG8B-24G8DG8B-24G8>CD24F8E8D8C8
DR24<GA24&A8F":BB="R24"+A:AB=A+"&F24"
280 A="B->C24D<G4.D24FG24B-A24GF24AB-24>
C<B-8A24F8G4B-8>C<":BC="R24"+A:AC=A+">&C
24<"
290 AD=">V13DC24DV11F24DC24V9DC24DV7F24D
C24V5DC24V3DF24<V13"
300 BD="R24>V11DC24DV9 F24DC24V7DC24DV5F
24DC24V3DC24V1D<"
310 '------ BASS
320 C="R8DR8D&R8DR8C12C24&":C1=C+C:C2=C+
"R8D12D24&R8D&R8DR8F&"
330 C="R8GR8G&R8GR8F12F24&":C3=C+C:C4=C+
"R8G12G24&R8G&R8GR8B-&":C7="G4"
340 C5="R8DR8DD&CR8CR8DR8F#F&F#F&E-"
350 C6="FC&R8FC&R8GCCC&DD&E-E-&F4"
360 '------ BACKING
370 DA="&Y19,39&A&Y19,31&A":DB="&Y19,40&
A&Y19,30&A":DC="&Y19,41&A&Y19,29&A"
380 D="V11@V110L24Q6A4"+DA+DA+DA+DB+DB+D
C+DC+"AL12G&E24A&>C24<L8Q3A"
390 D1=D+"GGGG12&A24&R8C&":D2=D+"G12&A24
GQ8G12G24R12A24R8C"
400 DD="&Y19,133&D&Y19,125&D":DE="&Y19,1
34&D&Y19,124&D":DF="&Y19,135&D&Y19,123&D
"
410 D3="@V126L24Q6D4"+DD+DD+DD+DE+DE+DF+
DF+"DL12C&<A24>D&F24L8Q3D @V104>C12&D24&
FDDC12&D6&<"
420 D5="@V118L12Q6> DD24&R8D24R12D8&CC24
&R12Y35,32C24&C4Y35,0 R12>@V126D24FE4&R2
4<@V123D#E24D#D24&D8C8<"
430 D6=">FF24CR24C&R24FF24CR24C&R24GC24R
12C24 CR24C8DR24D8E-R24E-8F4<"
440 D7=">G4<":E7=">D4<"
450 E="V10@V112L12Q6R24A2.&AA24G&E24A&>C
24<A12>L8Q4"
460 E1=E+"@V109CCCC12&D24&<FG&":E2=E+"@V
115C12&D24CQ8C12C24R12D24&Q3D<F&"
470 E3="L12Q6@V124R24D2.&DD24C&<A24>D&F2
4D @V102L8Q4>F12&G24B-12&G24&GGQ8F12&G&F
24<"
480 E5="@V119L12Q6  AA24&R8A24R12A8&GG24
&R12Y36,32G24&G4Y36,0 R12.>>@V122D24FE4&
<<@V120A#B24A#A24&A8G8"
490 E6=">CC24<GR24G&R24>CC24<GR24G&R24>D
<G24R12G24 GR24G8AR24A8B-R24B-8>C4<"
500 F1="L24RC12&Y21,94&C&Y21,99&C&Y21,10
4&C&Y21,109&C&Y21,114&C&Y21,119&C&Y21,12
4&C&Y21,129&C4.D12CD12R24C12DR8F4"
510 F3="RG4&Y21,9&G&Y21,16&G&Y21,22&G&Y2
1,28&G&Y21,34&G&Y21,41&G&Y21,47&G&Y21,53
&G4.&G12R>C4<"
520 F5="L12R8DD24DR24D8R8CC24CR24D8"
530 F6="FF#24FE24CR24<B-R24>CR24C8E-4F2G
R24GR24G8":F7="G4"
540 '------ RHYTHM
550 R="HC!B!8H12HB!24HSM!8HB!12H24HB!12S
M!24H12HB!24HSM!8HB!12HB!24":R1=R+R
560 R2=R+"HC!B!8H12HB!24HSM!8HCB!24B24B2
4HB!12SM!24H12HB!24C!SM!8H!SM!12HB!24"
570 R4=R+"HC!B!8H12H24HB!12SM!24HB!12HB!
24HSM!8HSM!12B!24HSM!12SM!24HSM!12B!24"
580 R6="HSM!8HSM!12H24HC!B!24B24B24HSM!8
HSM!12H24HB!24B24B24HSM!8HSM!12HB!24"+R
590 R7="HB!12H24HSM!8HB!12HSM!24H12B!24H
SM!24SM!24HSM!24HSM!8HB!8HSM!12B!24"
600 R8="HB!12HB!24HSM!8HSM!24B!24B24HB!1
2HB!24HSM!8HSM!12H24C!SM!8HSM!12HB!24"
610 S="V12CV11CV10CVCV7CC":T="V11CV9CVCV
7CV6CC":P="R"+S+"R8R12"+T+"R24"+S+"R8"
620 P1=P+P:P2=P+"R"+S+"R8R12"+T+"R24"+S+
T:P4=P+"RR12"+S+"R24"+S+T+"V12CV11CV10CV
9CV11CV9C"+S
630 P6=T+S+"R8"+T+S+"R8"+S+S+P
640 P7="R8"+S+"R12"+S+"R24V13CV11CV13CV1
1CV13CV11C"+S+"R8"+T
650 P8="R8"+T+S+"R8"+T+S+T+S
660 '------ PLAY
670 _VOICECOPY(X1%,@63)
680 PLAY#2,"@63O4","@63O4L12","@48V14O3L
8Q4","@6O4","@48O4","@3V6O6Y37,32","V4@A
14Y22,72","L48"
690 PLAY#2,"","","","","","",R,P
700 PLAY#2,"V13R2R4.<A12>C24","V11R2R4.R
24<A12>","","","","","HB!24H24HB!24HC!12
C24B!12HB!24H12B!24HC!B!12H24HSM!8HSM!8H
SM!12B!24","R2R8"+S+S+T
710 FORX=0TO1
720 PLAY#2,A1,B1,C1,D1,E1,F1,R1,P1
730 PLAY#2,A2,B2,C2,D2,E2,F1,R2,P2
740 PLAY#2,A3,B3,C3,D3,E3,F3,R1,P1
750 PLAY#2,A4,B4,C3,D3,E3,F3,R4,P4
760 PLAY#2,A5,B5,C5,D5,E5,F5,R1,P1
770 PLAY#2,A5,B5,C5,D5,E5,F5,R2,P2
780 PLAY#2,A5,B5,C5,D5,E5,F5,R1,P1
790 PLAY#2,A6,B6,C6,D6,E6,F6,R6,P6:NEXT
800 PLAY#2,A7,B7,C7,D7,E7,F7,R7,P7
810 _VOICECOPY(X2%,@63)
820 PLAY#2,"@63R2R4R8<A>C24","@63R2R4R8R
24<A>","","","","",R8,P8
830 PLAY#2,A9,B9,C1,D1,E1,F1,R1,P1
840 PLAY#2,AA,BA,C2,D2,E2,F1,R2,P2
850 PLAY#2,AB,BB,C3,D3,E3,F3,R1,P1
860 PLAY#2,AC,BC,C3,D3,E3,F3,R4,P4
870 PLAY#2,AD,BD,"","","","",R7,P7
880 _VOICECOPY(X1%,@63)
890 PLAY#2,"@63R2R4R8<A>C24","@63R2R4R8R
24<A>","","","","",R8,P8:GOTO710
```

……でも、この曲は大失敗しちゃって……ごめんなさいっ。あ、この曲の元ネタがわかる人は何人ほどいらっしゃいますでしょうか(いーのかなー)」

■3月号&4−5月号ベスト3

まず3月号は、みそねこ「FORECAST」が第1位、みそねこ「ぼす曲(付録ディスクBGM)」が第2位、ノーザンダンサー平野「BOLD ROLER」が第3位、そして4−5月号は、みそねこ「妖化理想郷(付録ディスクBGM)」とD.E.M「キングドラゴンのテーマ」が同率1位で、もずみやすろ「宿敵」が第3位でした。

※当コーナーでは、引き続き「FM音楽塾」への意見を募集しています。ちなみに、これまで届いたアンケートはがきを見てみたところ、「存続希望」という意見は意外に少なく、「FM音楽塾なんかやめて、他の記事を増やすべきだ」という読者もけっこういました。「やめないでほしい」という方は、アンケートハガキにそのむねをしっかり書いてくださいね。　(郎太)

コマンド26本にスクリーンエディタとマクロアセンブラのセットがタケルで手に入る！

TAKERU版

MSX-DOS2 TOOLS

MSX－DOS2の環境を、より使いやすくしてくれるコマンド26本と、ANKと漢字の2つのテキストエディタにマクロアセンブラが付いてくる。MSX－DOS2を使うなら必須のソフトが、タケルで安く手に入るぞ。

製作元：アスキー
☎03-3486-8080
発売元：TAKERU
（TAKERUでのみ発売）
☎052-824-2491
発売中

媒体	2DD×1
対応機種	MSX 2/2+ MSX turbo R
価格	7,000円

このソフトの動作条件は、漢字ROM、日本語MSX-DOS2を必要とします

★いちばん魅力はエディタとアセンブラだ

ファンダムで「マシン語の気持ち」を担当している馬場氏に、『MSX-DOS2 TOOLS』の魅力は？　と質問したところ、「エディタとアセンブラ」と即答されてしまうほど、この2つは大きな魅力を秘めている。

そういえば、付録ディスクのCGコンテストやAVフォーラムを作るとき、お世話になった。

わたしはそれほど使いこんではいないが、エディタもアセンブラもこれしか使っていない。

ふつうに使うぶんには十分な機能を備えていると思うけど、こればかりは人によって使い勝手が違うから、何ともいえない。

しかしマニュアルの4分の3がこれらの説明に使われていることからも、実質的なメインはこの2つということがわかる。

ところでこの他に収録されている26本はどういったものなのだろう。

恥ずかしながらメインの外部コマンド26本が、いったいどういうものなのか、ほとんど知らないでいたのだ。

今回、この記事を書くことになって、初めてどんなものがあるのか見てみたら、何に使えるのかわからないものから、結構使えそうなものまで、いろいろとあった。

例えば、いままでBASICの中間言語ファイルをアスキーファイルにするのに、わざわざBASICにいって、アスキーセーブしなおすといった手間をかけていたが、LIST.COMを使えばそのような無駄な苦労をしなくても済んでいた。

外部コマンド26本も、使う人によって、それぞれの価値観が違うだろうから、どれがよくてどれが悪いと一概（いちがい）にはいえない。

例えば、SLEEP．COMというのがあるが、私には何に使えるのかわからない。

せいぜいイタズラにしか使えない気がするが、欲しいと思う人がいても不思議ではない。

そうそう、タケル版のDOS2　TOOLSにはオマケのコマンドが1本付いている。

DUP．COMというのがそれで、ターボRなどの1ドライブの機能専用のDISKCOPYコマンドだそうだ。

『MSX-DOS2 TOOLS』のディスクに収録されている全ファイルを、かんたんな内容紹介とともに次ページに掲載しておくので、参考にしてほしい。

値段がはるかに安く、内容も付属のマニュアルも同等のものだし、さらにオマケのコマンドが付いてくるとは、持っていない人はぜひ手に入れておこう。たとえいま使わなくても、将来MSXで本格的にプログラムを組んでみたくなったとき、きっと役に立つはずだ。

```
[E終了 Q中断 S保存 New Abort O再編集]
ってもらうぞよ。マロは背景は描
かなかったでおじゃるが、背景は
もちろん入れて、さらになにか小
道具とかを持たせてみてたもれ。
せっかくの夏休み、ぬりえだけじ
ゃなく、イラスト部門のほうもお
待ちしているぞよ。
今月のしめ切りは9月1日必着。
発表は11月発売の12－1月号
だぞよ。
```

↑漢字テキストエディタ「KID.COM」の実行画面。これは40字モードの場合

↑「KID. COM」を80字モードで実行するとこんな感じになる

MSX-DOS2 TOOLSの中に入っているもの

ファイル名	内　　　容
¥	《ルートディレクトリ》
MSXDOS2 .SYS	MSX-DOS2システムファイル(MSXDOS2 .SYS Ver2.30)
COMMAND2.COM	MSX-DOS2システムファイル(COMMAND2.COM Ver2.31)
AUTOEXEC.BAT	自動実行バッチファイル。RAMディスクの設定をして、REBOOT.BATを実行
REBOOT .BAT	バッチファイル。PATHなどの設定やリブート時の起動先をRAMディスクに設定
README .DOC	ディスクの内容紹介などのドキュメントファイル　**※このファイルのみ付録ディスクに収録されています**
¥TOOLS	《サブディレクトリ》
ADDAUX .COM	AUXデバイスをRS-232C入出力用にインストールする
BEEP .COM	ビープ音を鳴らす
BIO .COM	バイオリズムを表示する
BODY .COM	ファイル(複数可)の一部を切り取って出力する
BSAVE .COM	インテルHEX形式のファイルをBLOAD命令でロードできるファイルに変換する
CAL .COM	カレンダーを表示する
CALC .COM	簡易電卓。対象は10進数12桁の四則演算のみ
DUMP .COM	指定ファイル(複数可)の中身を16進とキャラクタでダンプする
DUP .COM	特別収録の外部コマンド。FDDが1台のMSXのためのDISKCOPYコマンド
EXPAND .COM	指定ファイルのスペース(空白)とタブを変換する
GREP .COM	任意の文字列(漢字可)をファイル(複数可)などから検索して出力する
HEAD .COM	ファイル(複数可)の先頭から一部を切り取って出力する
KEY .COM	ファンクションキーの表示切り換えと文字列の設定
LIST .COM	BASICの中間言語ファイルをアスキー形式で出力する
LS .COM	ファイルやディレクトリの詳細情報(属性、サイズ、日付など)をソートして表示する
MENU .COM	コピー、デリート、リネーム、タイプなどのファイル操作を行う
MORE .COM	ファイルの内容を1画面ずつ表示する
PATCH .COM	バイナリファイルの一部を書き換える
SLEEP .COM	指定した時刻まで、システムを一時休止の状態にする
SORT .COM	テキストファイルの各行ごとにアスキーコードでソートして出力する
SPEED .COM	RS-232Cの通信パラメータを設定する
TAIL .COM	ファイル(複数可)の末尾から一部を切り取って出力する
TR .COM	入力(複数ファイルの指定可)の文字列の置換
UNIQ .COM	重複する行を削除する
VIEW .COM	テキストファイルを表示する。操作により画面を自由にスクロールさせられる
WC .COM	ワード数、行数、ページ数をカウントして表示する
¥KIDS	《サブディレクトリ》
KID .COM	漢字用スクリーンエディタ
AKID .COM	ANK用スクリーンエディタ
CONKID .COM	KID、AKIDのカスタマイズツール
¥UTILITY	《サブディレクトリ》
M80 .COM	マクロアセンブラ
L80 .COM	リンクローダ
LIB80 .COM	ライブラリマネージャ
CREF80 .COM	クロスリファレンサ

今回は、全作品がビジュアルもので、動きのないものは１本もない。はっきりしているといえばそれまでだが、はい、そういうコーナーです。
塾長：よっちゃん

規定部門
お題は「遊び」

自由部門
躍動するビジュアル

缶けりの悲劇
■神奈川県・赤崎和広（18歳）

クリシェとはフランス語できまり文句のことだが、この缶けりなどもギャグの定型句、必ずこうなるというシロモノだ。空き地で缶けりをしていて、塀の向こうの民家の2階を直撃、ガラス窓をやぶって怒られる。赤崎クン（MSXｔ）は藤沢在住なんだけど、まだそういう光景があるのかな。

↑「ガシャン」という音が聞こえてくるようだ。ヒエー／

風でしなる竹
■大分県・マッハF.I.S（13歳）

もはや枯淡の境地に達したか、マッハF.I.S（MSXt）、渋すぎる世界に突入しているだす。背の高い竹を画面に描いている時点ですでに名作だと判る。CGの中でも、こういった控えめさが豊かさにつながるような方向の表現が好きな塾長である。さて、かつて京都に住んでいたときに伏見のほうの竹林とか歩いたけど、それは幽玄とかいうよりは生で不気味な感じだった。

↑一陣の風が吹き、竹林がザーッと大きくかしいで揺れる

マンガ的表現　その1
■神奈川県・赤崎和広（18歳）

トップで紹介した缶けりと同様、赤崎クンのよく知っているけれど、めったに実際は起こらないマンガ的表現シリーズ。これもギャグものでは定型の、呼び出し音とともに受話器が飛び跳ねるの図。呼び出しのベルの音がリアルなのが良いです。つい、ほんとうの電話のほうが気になったりして。こういうのって、たとえばトムとジェリーあたりが最初になるのかなあ。

←こんなことは実際にはないのに、すごくよく知っている出来事。心的リアリティがある

名作
■神奈川県・吉川忠彦（19歳）

フフフ、これはそっくりです。ちょうどMSX2が発売された時期で、Mファンやテクノポリス編集部でみんなが夢中になっていたのを思い出すなあ。この頃は塾長も編集アシスタントとしてコピーをとったり、おつかいに行ったりといろいろ懐かしい過去がよみがってきます。吉川クン（MSXｔ）も年頃といい、こういったコナミのソフトに熱中しただろう。

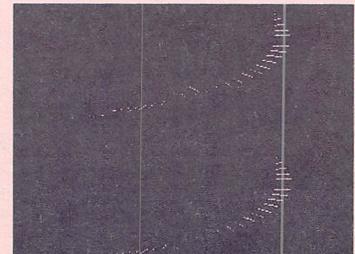
↑このシューティングには燃えたなあ。モアイも欲しい

光流動
■福岡県・げんそO（16歳）

マウスをポートに差し込み、線を適当に引く。マウスを右クリックすると、描いた線が動き出す。止めるのは左クリックです。渦巻きやバラ風などの絵がきれい。げんそOクン（M）の実用プログラムです。なお、描いている最中に消したくなったら左クリック、ゆっくり短く線を引いたほうがきれいだそうです。

↑マウスの線のひきかたによって、点の動きが大きく違う

塔にのぼろう
■宮城県・花ごころ山本哲也（19歳）

うん、わかるなあこの感じ、作者本人も「みんなが不安になれば、ぼくは満足だ」と申しております。さて、4－5月号からすべてのリストを掲載しないことにしたんだけど、花ごころ山本クン（今回、MSXｔR達成／　妙な称号が付いた）からは、「作品の美しさの半分はリストの短さにあると思っていたのですが」という意見が寄せられている。皆さん、どうざんしょか？

←グルグル足を回しながら、永遠に上昇していく人

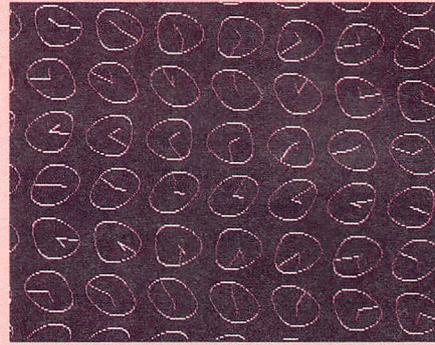
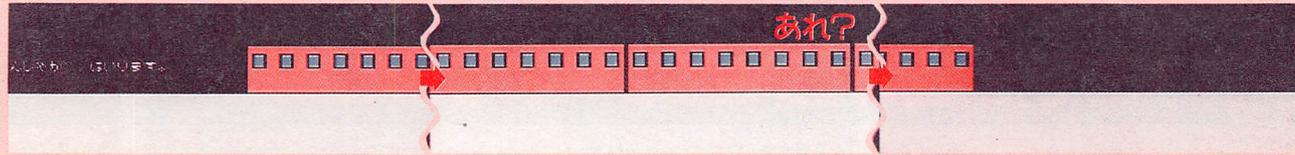
AVフォーラム事務局

今回のＡＶフォーラムは常連花ざかりと申しましょうか。あちこちでMSXtR達成者が見られ、キレイな花を咲かせているなあ。MSXtR達成にリーチがかかった人もいるので、１発ツモで達成できるようにがんばってほしい。そういえば、今回の規定部門あてに「大人の遊び」という麻雀牌の絵をデカデカと表示する作品があった。そこで、採用しましょうという意味で「ローン／」と叫んでみたが、塾長は首を横に振るだけでした。（ち）

OVER RUN
■神奈川県・ジャングルクルーズRATOC(17歳)

田舎のほうでは、こういった事件はしょっちゅうあるのだが、なにしろ忙しい都会においては、乗降客がやたら多いので、ちょっとしたオーバーランも大変。さして急ぐことのない塾長などは「そう目くじらたてなくても」と、のほほんとしてます。東急線で運転しているのを見ていると、きっちり正確な位置に止める技術に感心します。また、これでMSXtR達成したRATOCクンにジャングルクルーズの称号を贈る。

時の流れ
■新潟県・BIKOFANON中村英雄(19歳)

ぐんにゃりしたダリ風の時計がたくさん流れていく。もちろん、こういうのは想像上の出来事なんだけど、心の中、夢を見たりしていると、とてもリアルに感じることもあります。BIKOFANON中村クンの作品は、動いている姿がとてもシュールレアリスティック。ちなみに、ダリに限らず、マグリット、エルンスト、クレー、デュシャンなどの絵画を勧める塾長であった。

↑時計達が、それぞれ針を回しながら流れていく夢の時間

↑はい、そこで止まりまーす、というハズなのに……

↑おやおや、通り過ぎてしまうじゃないか、どうしたんだ

↑なーんだ、バックしてもどってきた。失礼しました

新人・柴田祐介を大漁紹介！
■兵庫県・15歳

今回の目玉は、なんといっても新人でありながら一挙に4作品をサイヨーした柴田祐介クン(MSXt)です。続けて作品を見ていくと、独特の感覚があるので次第に体に染みてくる。短編集を読む気分です。

●土左衛門(どざえもん)

↑人物はニューヨークのアーチスト、マーク・コスタビ風

まずは『土左衛門』。川か池か、水にプカプカ浮き沈みするのは……どう見てもぬいぐるみ、いやいや、人間の死体だ！　水に輪が拡がっていくのと死体の浮き沈みがいい(?)感じです。まあ、これは導入部分ということで軽いジャブとしておこう。

次は、『夜中の練習』。夜ふけにただ黙々と高板飛び込みの練習を(永久ループで)している、というもの。人間の姿はただの折れ線なのに、後方に半回転して飛び込む動きはとてもリアル。遠く離れたところで飛び込む距離感も微妙に心をくすぐるなあ。校舎の3階のベランダから、陸上部のハードルの練習を見ていたことを思い出します。これは塾長の気に入っている作品なのだ。

その次の『滝』は、なんのかざりもないただ滝の流れ落ちる水だけを作品化したもの。これは、見るとなるほどなあと思うけれど、実際に自分がプログラムすることを考えると、うまくアイデアを処理したなあと感心します。基本になる水の曲線を一つ設定したのが勝因。

最後はSETSCROLL命令を使った『鱏』。これもアニメーションもので、小さめのエイがゆったりと進んでいく、という作品。柔らかな動きが魅力的ですね。

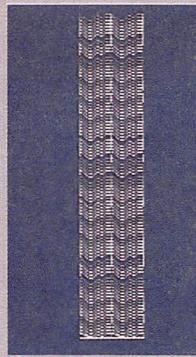
さて、こうして4つの作品を見てくると顕著な共通性が浮かんでくる。

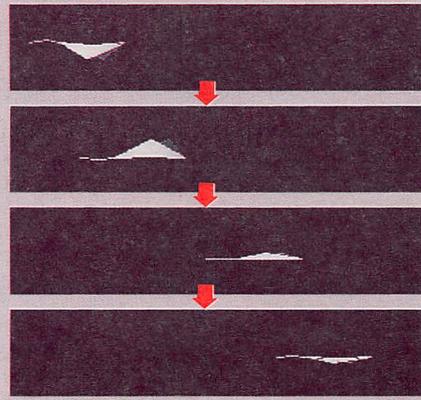
- すべてアニメーション
- すべて水に関連する
- 色はモノクロ＋ブルー

ここまで徹底している、作家性の高い人物も珍しい。今後の柴田クンの作品の展開に注目したいと思いつつ、さらばじゃ。

●夜中の練習

↑夜ふけにトーン、バシャーンと飛び込みを繰り返す人。シンプルな孤独感がイカすぜ

●滝

↑この水のパターンは墨絵から来たのか？　たいへん説得力のある曲線なのだ

●鱏(えい)

↑スマートに画面を白く横切っていくエイの姿。さわやか

お題

すでにこの原稿を書いている時点で東京は真夏日が続いている。日除けに買ってきたすだれ越しの風が足元に涼しい。あー、引っ越しをしたもんだから、改めて畳の足ざわりだとかすだれだとか、日本ならではのものを再発見しては喜んでいる。あー、というわけで、12ー1月号のお題は「私の日本」というテーマにするぞ。簡単なところでは日の丸から、ちょんまげ、芸者、ハラキリまで、塾生諸君の考える「これがジャパンじゃん」という作品を、熱い心でまっているのだ(暑さのためちょっとオーバーヒート気味)。それにしても、日当たりのいい2階で、東・南・西に窓があるっていうのは、ほんとに暑い。いやいや、締め切りは9月8日必着。あて先などは81ページを見てね。

特典

【基本特典】採用者全員に掲載誌を発売日前後に送ります。【称号】1回採用されると「M」の称号を授与。その後、採用されるたびに、MS、MSX、MSXt、MSXtRと5段階で昇進。「MSX」達成者には図書券500円ぶん、「MSXtR」達成者には希望の商品(ただし定価1万円以内)を授与。【その後】あとは塾長の思いのまま。高い称号を持つ塾生ほど、どんなことになるか、予測もつきません。

ディスプレイのなかでそれなりにリアルにはねまわるボールのシミュレーションを実現するために、どこでどう悩み、なにを捨て、なにを拾ったか。

家庭で悩む物理シミュレーション

#0　おわび

前号の『MOVE－LINE』のマウス対応部分にバグがありました。くわしくは、49ページを見てください。

#1　コンピュータの宿命

物理現象をシミュレートするのは、コンピュータの「宿命」のようなものだ。今回は、その宿命にとりつかれてみた。床と天井と左右の壁で囲まれた狭い部屋でボールをほうりなげ、そのあとのボールの動きをプログラムで表現してみようというのがテーマだ。

おなじテーマを持つプログラムがおそらくほかにあるだろうが、今回はあえてそうしたものをまったく参考にせずに、「BASICであるていどのプログラムを組める、物理学のしろうとが、家庭にこもったまま自力でシミュレーションのプログラムを作る」プロセスを苦しんでみることにした。

#2　モデル化のための捨象

まず、問題はどのていどのシミュレーションにするかという点だが、それよりも担当者はどのていどの物理法則を知っているかを考えたほうが話がはやい。

それが図1の、重力加速度、反発係数、摩擦係数である。それから有名な慣性。物体はほかから力が加わらないかぎり、一定の速度で運動するというやつだ。これを基本に、上記の3つの要素が加わってくる。

いろいろ考えている途中で、ボールの回転とか衝突時の歪み（ゆがみ）とかもけっこうボールの運動と関係ありそうだなとは思ったが、いずれにしてもそうした要素を扱う余裕はなさそうなので、ここではばっさり切り捨てることにした。こういうのを、かっこよくいえば、モデル化にあたっての捨象という。かっこわるくいうと、むずかしい問題はわざと知らないふりをする、か。

シミュレーションを作るというのは、大なり小なり、計算可能なモデル世界をディスプレイのなかに作るということなのだ。現実の物理法則をそのまま持ちこむことは化け物のようなコンピュータにだってできない。

#3　非ターボRの不幸

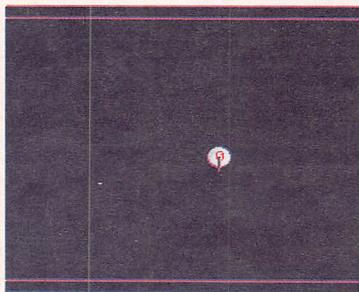
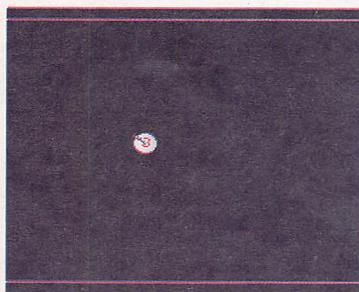
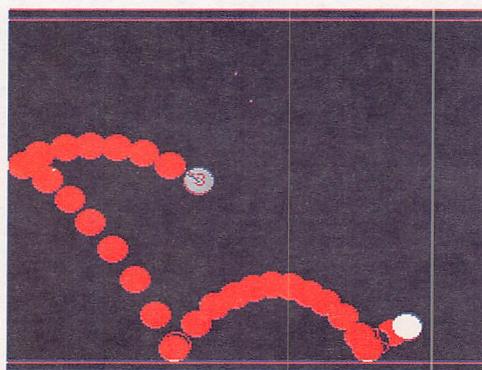
で、話は一気に飛んで、さんざん悩んで試行錯誤した結果が、72〜73ページに掲載しているプログラムだ（付録ディスクに収録。操作方法は下記参照）。

実質的にターボRの高速モード専用のようになったが、MSX2／2＋でもテンポが乱れるが動くし、行160の「SC＝1ØØ」の直後にある「'」を取れば、ゆっくり（ターボRの6分の1のスピード）ではあるが動きは均質になる。ただし、どちらも、床付近では、表示上のごまかしのため動きが乱れる（73ページの行660の解説参照）。

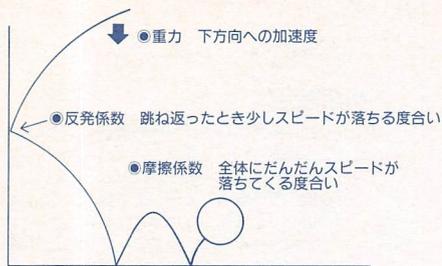
非ターボRのこの不幸は、このプログラムでまず最初にやった時間管理のせいだ。

このプログラムではシステム変数のＴＩＭＥが一定値に達するまで（ターボRは3、非ターボRは17）を1カウントとし、強制的な時間の区切りを作った。というのも、ボールの動きによって必要な計算量が変わるので、この区切りなしでやると、計算

『SIMBALL』の操作方法

MSX2/2+VRAM64K※ただし、ターボRは高速モードで。また、ターボR以外の機種では、行160の1個目の「'」を取ってください（72ページの解説参照）。

①ボールの初期位置を決定
カーソルキーでボールを動かし、位置を決めたら、スペースキーを押す（ボールがグレーになる）。ＥＳＣキーでキャンセル。※ジョイスティック対応。スペースキーはAボタン、ＥＳＣキーはBボタン。

②投げる方向とパワーを決定
円の中心から伸びる線をカーソルキー左右で回転させ、投げる方向を決める（10度単位）。同時にカーソルキー上下でパワー調整（0〜9）。スペースキーでボールが動く。ＥＳＣキーで①にもどる。

ボールは壁にあたるとやや速度を落として跳ね返り、床でバウンドしてやがて静止する（写真はプログラムを改造してボールの軌跡を残して撮影したもの）

◉図1 重力、反発係数、摩擦係数

◉図2 床で跳ね返るボールの計算(行650〜670)

のむずかしいところでは立ち止まり、やさしいところはすばやく通過するというような妙な動きになってしまうのだ。

もっとも、ターボRの場合はどんな計算もほとんど一瞬でやっているようなので、じつは時間管理をしなくてもたいして変わらないだろう。しかし、非ターボRでは場所によって3倍以上処理に時間がかかってしまう。

#4　角張った放物線

このプログラムでは、とにかく、床での跳ね返りが最大の焦点だった。プログラムでいうと行650〜670の部分だが、この問題さえなければ苦労は10分の1ですんだだろう。

床での跳ね返りが複雑なのはおもに重力のせいだ。それを解決するために1週間ほど悩んだすえにたどりついたのが、角張った放物線だ。

角張った放物線とは?

ここで扱うモデル世界に適用される物理法則で重力以外のものはすべて直線的な変化をするものばかりなので、単純なかけ算で処理できるのだが、重力による増分だけはいわゆる放物線的に変化していく。

今回のプログラムは、1カウントごとに、次の座標を計算して、点から点へワープしていく方式だが、その点はいちおう放物線上に置かれる。問題は、点と点のあいだで、床で跳ね返るなどの方向転換があったときだ。現実の世界では、その点から床、床から次の点までのあいだもやはり放物線的に変化しているはずなのだが、これをまともに相手にするのは、いろんな方面のつごうが悪い。そこで、このモデルでは、

1カウント内では重力による増分も直線的に変化する………①

とした。つまり、点は放物線上にあっても、点と点は直線で結ばれていると考えるのだ。これが角張った放物線だ。そうすると計算がいっきに楽になり、いろんな方面のつごうがよくなる。

#5　B2を求めるプロセス

さて、1カウントぶんの座標増分をYYとすると、床さえなければ、

A＝X＋XX

B＝Y＋YY　……………………②

という計算で、次期座標(A，B)は単純に計算できる。

ボールが床についたときのY座標の限界をV(2)とすると、上記の式②の計算で仮の次期座標(A，B)を計算して、BがV(2)を超えていたら、どこか途中の地点Rで床にあたっていることになる。

ところで、YYはあらかじめ

YY＝YY＋G

という式で重力のぶんを加えられているので、式②にはすでに「ずっと下へ向かう」ことを前提にした重力による増分が入っていることになる。

そこで、重力による増分をRまでのG1とR以降のG2に分割し、さらに、Rまでの時間をT1、R以降の時間をT2、Rまでの重力以外の増分をY1、R以降の重力以外の増分をY2とする。さて、Rまでの全体の増分をB1、R以降の全体の増分をB2とする。それらの関係をまとめたものが図2だ。

求めるBは、図を見れば、

B＝Y＋B1-B2　または V(2)-B2

であることがわかるので、けっきょくB2の値がわかればいい。

以下、B2の値を求める計算の手順を追っていこう。

まず、B1の値はすぐに計算できる。

B1＝V(2)-Y

このモデルでの特殊法則①から、B1に含まれるG1の比率は、YYに含まれるGの比率に等しい。Y1を中心に考えると、

Y1:YY-G＝B1:YY

∴Y1＝B1×(YY-G)/YY

YYもGも値はわかっているので、これでY1が求められる。また1カウントのあいだにYY増え、T1のあいだにB1増えることからT1を求めると

1:YY＝T1:B1

∴T1＝B1/YY

さて、床にぶつかるときの速度は、B1／T1で、跳ね返った直後はその速度が逆方向に跳ね返る。それが残りのT2(これは1－T1に等しい)時間続いた場合の増分がY2だから、

Y2＝B1/T1×(1-T1)

Y2から重力による増分の残りG2を引いたものが、目指すB2だ。まず、G2を求める。

G2＝G-G1、G1＝B1-Y1 から

G2＝G-(B1-Y1)

∴B2＝Y2-(G-(B1-Y1))

こうして、ようやく最終的なBが計算できる。

B＝Y＋B1-B2

いま追ってきたプロセスに、摩擦係数と反発係数の要素を加味すれば(これはかんたん)、床で跳ね返ったあとの正しいY座標が求められるわけだ。

こうやって床での跳ね返りに関して立てたアルゴリズムは、天井での跳ね返りでもまったくおなじ構造で通用する。

#6　人知を超えるプログラム

ところで、たったこれだけでボールはみごとに床で跳ね返り、徐々にバウンドを小さくしながら静止するのだが、正直にいって、なんだか知らないがうまくいった、というのが現在の心境である。まあ、プログラムというのはそのようにして人知を超えるものだが、今回はテーマのむずかしさと強引にたてた特殊法則があるだけにちょっと自信がない。今回だけではないが、心ある読者のご意見、ご批判をお待ちしております。　(コ)

◉リスト SIMBALL

※ターボR高速モード以外では行160を一部修正

```
SIMBALL .BP8

100 SCREEN 0:WIDTH 40
110 SCREEN 5,2:COLOR 15,4,0
120 OPEN "GRP:" AS #1
130 DEFFNA=STRIG(1) OR STRIG(0)
140 DEFFNB=STRIG(3)
      OR (PEEK(&HFBEC)AND4)=0 '== esc
150 DEFFNS=(STICK(0)+STICK(1)) MOD 9
160 C=3:SC=100':C=17:SC=3 '== ｼﾞｶﾝ､ｽｹｰﾙ
170 G=9.8*(C/60)^2*SC      '== ｼﾞｭｳﾘｮｸ
180 PR=3 + INT(SC/33)      '== ﾊﾟﾜｰﾘﾂ
190 E=.8                   '== ﾊﾈｶｴﾘ
200 FR=.98                 '== ﾏｻﾂ
210 X=120:Y=100            '== ｼｮｷｲﾁ
215 A1=0:A2=0:B1=0:B2=0:Y1=0:Y2=0:T1=0
220 DIM H(2),V(2)          '== ｹﾞﾝｶｲ
230      H(1)=17:H(2)=238  '= ｽｲﾍｲ
240      V(1)=17:V(2)=194  '= ｽｲﾁｮｸ
250 DIM X(36),Y(36):A=ATN(1)/4.5
260 FOR I=0 TO 9           '== sin､cos
270   X(I)    = SIN(A*I)
     :X(18-I)= X(I)
     :X(18+I)=-X(I)
     :X(36-I)=-X(I)
280   Y(I)    =-COS(A*I)
     :Y(18-I)=-Y(I)
     :Y(18+I)=-Y(I)
     :Y(36-I)= Y(I)
290 NEXT
300 FOR I=0 TO 15          '== ball
310  A$="3567788888776530"
    :A=VAL(MID$(A$,I+1,1))
320  B=2^A-1
    :A1$=A1$+CHR$(B)
    :A2$=A2$+CHR$(B*2^(9-A)AND255)
330 NEXT
340 SPRITE$(0)=A1$+A2$
350 '
360 '=== ｼｮｷｲﾁ ｾｯﾄ
370 CLS:LINE (H(1)-8,V(1)-8)
            -(H(2)+8,V(2)+8),15,B
380 S=FNS
390   XX=(S>1)*(S<5)+(S>5)
400   YY=(S=1)+(S=2)+(S=8)+(S>3)*(S<7)
410 HS=1-FNB*7:GOSUB 730
420 IF FX=0 THEN X=A
430 IF FY=0 THEN Y=B
440 PUTSPRITE 0,(X-7,Y-8),15
450 IF NOT FNA THEN 380
460 IF FNA THEN 460 ELSE HS=1
470 '
```

◉解説

初期設定

100〜110　画面初期化。行100はリストを見るときに掲載リストどおりに見えるようにするため
120　グラフィック画面への文字表示準備
130〜150　ユーザー定義関数の設定。ＦＮＡはＡボタン(ポート１)とスペースキーの入力判定。ＦＮＢはＢボタンかＥＳＣキーの入力判定。ＦＮＳはカーソルキーかジョイスティックの方向キー入力
160〜215　変数初期化
C　60分のC秒が１カウント
SC　モデルのスケールサイズ。１メートルがモデルのSCドットに相当。行160の100の直後にある「'」を取ってリターンキーを押して修正すれば、非ターボR用の数値が設定されるようになる
G　重力加速度の9.8m/s²をスケールサイズと１カウントの大きさにあわせて調節している
PR　ボールの初速度を決めるときのパワーの倍率
E　反発係数(跳ね返るときに速さが落ちる割合)
FR　摩擦係数(空気摩擦の感じ)
X、Y　ボールの初期位置
A1、A2、B1、B2、Y1、Y2、T1　前ページの図2参照。行640〜670で使用。ここで初期化しておかないと、最初に無視できないタイムラグが生じてボールの動きがひっかかってしまう
220〜240　H(1)、H(2)は水平方向の限界座標、V(1)、V(2)は垂直方向の限界座標
250〜290　初速度設定のときに使用する三角関数値の計算と設定。10度きざみに、X(0)〜X(36)にはSIN関数値、Y(0)〜Y(36)にはCOS関数値が入る
300〜340　ボールのスプライトパターン定義。ボールは16ドット×16ドットのパターン。ボールを縦に半分に割り、１ラインごとにドットが右からいくつぶん埋まっているかをA$にデータとして設定している。そのドットの並び方に対応する数値(B)に変換し、A1$にはすなおに左半分のパターンを定義していく。同時に、そのパターンを左右反転させ、左へ１ドットシフトしたものを計算して、それを右半分のパターンとしてA2$に定義している

初期位置セット

370　画面消去。壁、天井、床をかく
380　カーソルキー(またはジョイスティック、以下省略)入力。Sに方向が入る
390〜400　増分計算。XXはX方向、YYはY方向の増分でSの値に応じて−１〜１の値をとる
410　HSは高速移動用変数。ESCキー(またはBボタン、以下省略)を押しているあいだはカーソルの動きが８倍速い。行730の限界チェックサブ呼び出し
420〜430　FX、FYは限界チェックサブで使うチェック用変数。現在のキー入力によって下記のように座標の限界を超えると、下記のような値をとる
X座標が左の壁から出た→FXが1
X座標が右の壁から出た→FXが2
Y座標が天井から出た　→FYが1
Y座標が床から出た　　→FYが2
440　ボールのスプライト表示
450　スペースキー(またはAボタン、以下省略)を押すまで行380から繰り返し
460　スペースキーを押したままでは次のプロセスへ行かないようにするための保護ルーチン。スペースキーが離されたらHSを１に初期化して次の処理へ

```
480 '=== ｼｮｿｸﾄﾞ ｾｯﾄ
490 CIRCLE (X,Y),7,14:PAINT (X,Y),14
500 PUTSPRITE 0,(0,217)
510 S=FNS:IF S THEN BEEP
520 P=(P+(S=5)-(S=1)+10) MOD 10
530 D=(D+(S=7)-(S=3)+36) MOD 36
540 PSET (X-2,Y-3),0,TPSET
   :COLOR 6,14
   :PRINT #1,MID$("0123456789",P+1,1)
   :COLOR 15,4
550 LINE (X,Y)
      -STEP(10*X(D),10*Y(D)),10,,XOR
560 IF FNB THEN 370 '== ｷｬﾝｾﾙ
570 IF NOT FNA
      THEN IF FNS
             THEN LINE -(X,Y),10,,XOR
                 :GOTO 510
             ELSE 560
580 IF FNA THEN 580
590 '
600 '=== ﾎﾞｰﾙ ｶﾞ ｳｺﾞｸ
610 P=P*PR
   :XX=P*X(D):YY=P*Y(D) '== first set
620 TIME=0
   :XX=XX*FR:YY=YY*FR+G
630 GOSUB 730
640 IF FX THEN A1=H(FX)-X:A2=A-H(FX)
             :A =X+A1-A2*E
             :XX=-(A1+A2*E)
650 IF FY THEN B1=V(FY)-Y
             :Y1=B1*(YY-G)/YY
             :T1=B1/YY
         ELSE 680
660 PUTSPRITE0,(X+XX*T1-7,V(FY)-8),,FX
670           Y2=B1/T1*(1-T1)*E
             :B2=Y2-(G-(B1-Y1))
             :B=Y+B1-B2
             :YY=-B2/(1-T1)
680 X=A:Y=B
690 PUTSPRITE 0,(X-7,Y-8),15,0
700 IF FNB THEN 360
710 IF TIME<C THEN 710 ELSE 620
720 '
730 '=== ｹﾞﾝｶｲ ﾁｪｯｸ ｻﾌﾞ
740 A=X+XX*HS:FX=-(A<H(1))-(A>H(2))*2
750 B=Y+YY*HS:FY=-(B<V(1))-(B>V(2))*2
760 RETURN
```

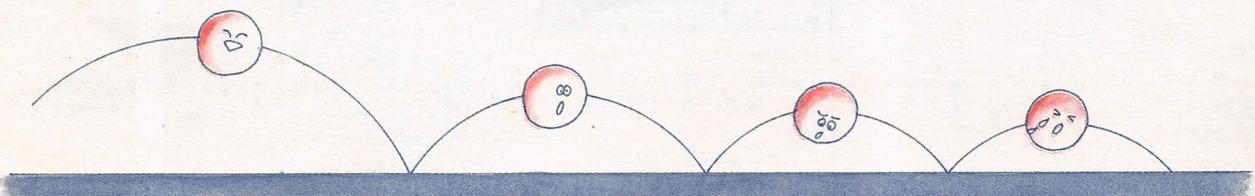
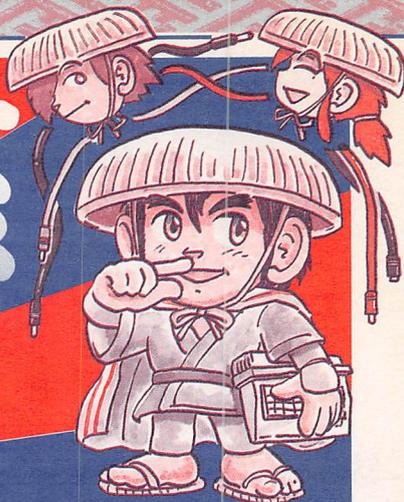
初速度セット

490　初速度設定用の灰色の円をグラフィックでかく
500　スプライト消去
510　カーソルキー入力(入力のたびにビープ音)
520　Pはパワーのレベル(0〜9。9を超えると0にもどる)。カーソルキーの上下で増減する
530　Dは発射角度(0〜35。0が真上、10度ずつ回転。35を超えると0にもどる)。カーソルキーの左右で左回り、右回りに回転する
540　パワーのレベル表示。灰色の円の中央に、暗い赤で数字を表示する
550　発射角度を表す棒を表示。円の半径より少し長い棒を角度に応じて表示する
560　キャンセル受け付け。ESCキーが押されたら行370(初期位置セットの始まり)にもどる
570　スペースキーの入力がなく、カーソルキーの入力があったら、行550でかいた棒を消し(XORで棒だけを消す)、行510(カーソルキー入力)へもどる。スペースキーの入力もカーソルキーの入力もなければ、行560(キャンセル受け付け)にもどる。スペースキーの入力があったら、次の行へ
580　スペースキーを押したままでは次のプロセスへ行かないようにするための保護ルーチン

ボールが動く

610　パワーレベルにパワー倍率をかけて、最終的なパワーを計算。発射角度を加味して、X、Y方向への初速度をセット
620　タイマー関数をゼロクリア(カウント開始)。X方向増分XX、Y方向増分YYを計算
630　行730(限界チェックサブ)を呼ぶ
640　左右の壁で跳ね返る処理。壁までの増分がA1、壁の向こうにはみ出たぶんがA2。A2は反発係数をかけて、かつ符号を逆にすれば跳ね返ったあとの次期X座標Aが求まる。次の回の計算(行620)のためにXXも計算しなおしておく(壁の向こうにはみ出したぶんに反発係数をかけ、符号を反転)
650、670　天井、床で跳ね返る処理。くわしくは71ページの本文と図を参照。跳ね返りのぶんだけに反発係数Eをかけている(行670の1行目Y2の計算)。
660　床で浮いたように見えるのを防ぐために、床についた瞬間のボールだけをカウントとカウントのあいだに特別に表示してごまかしている。図2のXX＊T1は、このときに使用するX座標を求める式。さて、スプライトパターン番号のパラメータのところに変数FXを置いているのはなぜでしょう？
680　新座標決定
690　ボール表示
700　キャンセル受け付け
710　カウント待ち

限界チェックサブ

740〜760　仮に次期座標を計算し、その値が限界を超えていたらFX、FYにそれぞれ特定の値を設定して(そうでなければ0)もとにもどる

第3回★コントロールチェンジをガンガン使おう

コントロールチェンジ情報を送ればさらに凝ったこともできる

今回は、今までに載せた音楽のデータのしくみや、かんたんな音符の入力方法がわかった上での話として、コントロールチェンジに挑戦しよう。

ピアノやキーボードの演奏でペダルをふむのはだれでも見たことがあると思う。いちばんわかりやすい例として、ピアノのダンパーペダルで説明しよう。ピアノの音は減衰音なので、ふつうは音を鳴らしてもじきに消えてしまうのだが、このペダルを使って鳴らすと、その音の余韻が残ってすぐには消えない。ダンパーペダルは必要なときにふむことによって、効果を得るものなのだ。MIDIには、こういう必要なときにだけ使うペダルや、シンセサイザのモジュレーションホイールなどの、おもにコントローラ系の情報を伝えるメッセージがあり、それをコントロールチェンジという。

現在では、代表的なコントローラには、それぞれコントロールナンバーが割りふられていて、そのナンバーを呼び出せば、効果が得られるようになっている。とはいっても、ただ呼び出すだけではダメで、呼び出したあと「こうしろ」と命令しなければならない。「こうしろ」にあたるのがデータで、コントロールナンバーに対してのオン／オフや効果の度合いなどを数値で指定するようになっている。このようにコントロールチェンジ情報は、コントロールナンバーとデータとの2つの数値がそろって、はじめて機能するのだ(上の図)。『μ・NOTE Jr.』でのコントロールチェンジ情報の送り方を下に載せておく。

コントロールチェンジは2つの数値で機能する

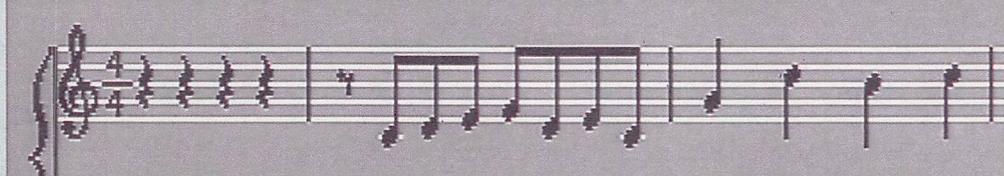
コントロールナンバー　効果の種類を数値で指定

＋

コントロールナンバーで指定した効果に対する数値を入力。大まかに3タイプある。

1.効果のかかりぐあい 2.効果のオン／オフ 3.その他

例：『μ・NOTE Jr.』でのコントロールチェンジ情報の送り方

Ⓐボリューム
Ⓑリバーブ　の場合

❶何の情報かを指定

まず、ボリュームのコントロールナンバーである7を指定してから、データを入力

❷楽譜上に書きこむ

①で指定したボリューム情報Ⓐを楽譜上に書きこむと、はじめて機能する。Ⓑの手順も同じ

コントロールチェンジ情報は、モジュレーション・デプスやホールド1(ダンパー)のような、効果がほしいタイミングで送るタイプのものと、例のような曲頭でチャンネル内のボリュームなどの各設定をするタイプのものがある。この例のように、曲の始めに空き小節を作って諸設定するのはMIDIの音楽データの常識みたいなもの。

MIDIアイテムの種類と入手方法

MIDIインターフェイス／「μ・PACK」1万9800円(ターボR用)、「MIDIサウルス」1万9800円(MSX2用。インターフェイスとソフトウェアのセット)。ソフトウェア／「μ・NOTE」2万9800円(ターボR用)、「μ・NOTE Jr.」1万9800円(MSX2用)、「μ・SIOS」2万9800円(ターボR用)など。どれも(株)ビッツーより(価格はすべて税別)。〒151東京都渋谷区千駄ヶ谷3-8-14　東久パレス神宮401　☎03-3479-4558

最近はGM音源という、音色番号や音色数などが統一された音源が各社から出ており、GM音源用に作った音楽データなら、どのGM音源でも同じようにそのデータを聞くことができる。もちろん統一されたコントロールチェンジ情報もあり、その内容は下の表のとおりだ。このくらいは知っておいたほうが便利だろう。また、このなかでもとくにわかりにくい、RPN(レジスタード・パラメータ・ナンバー)については、NRPN(ノン・レジスタード・パラメータ・ナンバー)も含めて、使い方を右にまとめてみた。

ちなみにBASIC(新MSX-MUSIC)でコントロールチェンジ情報を送るパラメータは、@Cm, n(m=コントロールナンバー、n=データ値)。

よく使用されるコントロールチェンジ情報(GM音源)

機能	意味	コントロールナンバー	データ
モジュレーション・デプス	ビブラートの深さ	1	0～127
ボリューム	チャンネルの音量	7	0～127
パンポット	音の定位(ステレオ)	10	左/0～127/右 中央は64
エクスプレッション	チャンネル内での相対的な音量 ※1	11	0～127
ホールド1(ダンパー)	サスティンペダル ※2	64	0～63/オフ 64～127/オン
データ・エントリーのMSB LSB	RPNで指定されたパラメータの値 ※3	6 38	㊟RPNに応じて変化
RPNの MSB LSB	RPNのパラメータ番号(番号で機能を指定)※4	101 100	0、127 0、1、2、127

※1ボリュームはミキサー的な役割で、おもに曲頭に設定して各チャンネルとの音量バランスをとるときに使う。それに対してエクスプレッションはクレッシェンドなどのチャンネル内の音量変化を扱う。／※2ピアノのダンパーペダルのようなもの。／※3、※4 RPNはコントロールナンバーのような機能を指定するのに対し、データ・エントリーはRPNで指定した機能のデータ値を入れる。

GM、GS音源でのRPN、NRPNとは?

まずRPN、NRPNの違いについて。RPNがMIDI規格に登録されているものに対して、NRPNのほうはメーカーや楽器固有のものというだけで、役目は同じ。2つともコントロールナンバーの指定と同じ役割だ。そしてコントロールチェンジ情報のデータにあたるのが、データ・エントリーで入れる数値。

●RPN、NRPNの考え方

コントロールナンバー	データ
RPN(NRPN)の MSB RPN(NRPN)の LSB	機能や効果が割りふられている数値をここで指定する
データ・エントリーの MSB データ・エントリーの LSB	上で指定した機能や効果に対する値を入れる

これからこういう機能や効果の指定をするよ

今指定した機能や効果のかかりぐあいはこの数値分だよ

●RPNのよく使われる例／ピッチベンド幅の設定

～ピッチベンド幅を±1オクターブに設定する方法～

命令する順番	コントロールナンバー	データ	データの意味
①RPNのMSB	101	0	パラメータ番号の指定
②RPNのLSB	100	0	パラメータ番号の指定
③データ・エントリーのMSB	6	12	パラメータに対する値(±ピッチベンド幅)

この場合データ・エントリーのLSBは無視されるので必要ない

●NRPNのよく使われる例／リズム音の効果

～スネアドラムのリバーブを深めにかける方法～

命令する順番	コントロールナンバー	データ	データの意味
①NRPNのMSB	99	29	パラメータ番号の指定
②NRPNのLSB	98	38	スネアのノートナンバー
③データ・エントリーのMSB	6	80	パラメータに対する値(リバーブの深さ)

この場合データ・エントリーのLSBは無視されるので必要ない

今回の付録ディスク オリジナル2曲(by古川健太郎)+ゲームミュージック2曲(by田辺智)

曲名	ファイル名
①エターナル・アセンション	ETERNAL.MT(GS)
②奪われし水晶球を求めて	CRISTAL.MT(GS)
③『スペースマンボウ』より「バトルシップ」	SM.BAS
④『ホットチェイス』より「アフター・ザ・テリブル・ランニング」	HC.BAS

なんと古川クンはオリジナル曲を2タイプの音源用に用意してくれました。GS音源ユーザはぜひ参考にしてね。カッコいいですね。そして、ゴキゲンなノリのゲームミュージックは田辺クンだ。76ページにそのCDのジャケットも載せちゃいました。なお、今回のデータは圧縮されています。

①の音色うちわけ表

CM-32L用			GS音源用	
T	C	P	C	P
A	2	34(コラール) 47(スクエア・ウェーブ)	1	85(ソロ・ボックス) 29(オーバードライブ・ギター)
B	3	34、47	2	85、29
C	4	47	3	29
D	5	109(ホイッスル2)、47	4	78(ホイッスル) 80−8(サイン・ウェーブ)
E	6	0(アコースティック・ピアノ1) 62(エレクトリック・ギター2)	5	2(ピアノ3)、80−8 122−3(ウィンド)
F	7	69(スラップ・ベース2) 67(エレクトリック・ベース2) 116(エレクトリック・パーカッション2)	6	36(スラップ・ベース1) 38(シンセ・ベース1) 118(シンセ・ドラム)
R	10	リズム音 36(アコースティック・バス・ドラム) 66(ロウ・ティンバル) 38(アコースティック・スネア・ドラム) 65(ハイ・ティンバル) 70(マラカス)	10	8(ルーム) 36(キック・ドラム1) 66(ロウ・ティンバル) 38(スネア・ドラム1) 65(ハイ・ティンバル) 27(ハイ・Q)

T:トラック、C:チャンネル、P:音色番号

②の音色うちわけ表

CM-32L用			GS音源用	
T	C	P	C	P
A	4	84(オーボエ)、74(ピッコロ1) 57(ハープ1)、83(クラリネット2) 92(フレンチ・ホルン1)	1	68(オーボエ)、72(ピッコロ) 46(ハープ)、71(クラリネット) 60(フレンチ・ホルン)
B	5	48(ストリングス・セクション1) 57、74	2	44(トレモロ・ストリングス) 46、72
C	7	88(トランペット1)、48	3	56(トランペット)、48(ストリングス)
D	8	88、48	4	56、48
E	6	72(フルート1) 113(メロディック・タム) 77(パン・パイプス)、48	5	73(フルート) 117(メロディック・タム) 75(パン・フルート)、44
F	2	64(アコースティック・ベース1)	6	32(アコースティック・ベース)
G	3	1(アコースティック・ピアノ2)	7	1(ピアノ2)
H	10	リズム音	10	0(スタンダード)
I	10	リズム音	10	0(スタンダード)
R	10	リズム音 36(アコースティック・バス・ドラム) 38(アコースティック・スネア・ドラム) 42(クローズド・ハイ・ハット) 46(オープン・ハイ・ハット1) 49(クラッシュ・シンバル) 51(ライド・シンバル) 54(タンバリン)	10	8(ルーム) 36(キック・ドラム1) 38(スネア・ドラム1) 42(クローズド・ハイ・ハット) 46(オープン・ハイ・ハット1) 49(クラッシュ・シンバル1) 51(ライド・シンバル1) 54(タンバリン) 57(クラッシュ・シンバル2)

③の音色うちわけ表

CM-32L用		
T	C	P
A	2	50(ストリングス・セクション3)、 47、44(ドクター・ソロ)、 32(ファンタジー)、 25(シンセ・ブラス2)
B	3	50、47、44、34、25
C	4	62、102(チューブ・ベル)、 49(ストリングス・セクション2)
D	5	32、122(オーケストラ・ヒット)、 20(クラベス)、50、34、25、 3(エレクトリック・ピアノ1)
E	6	32、122、20、34、25、3
F	7	69(スラップ・ベース2)
G	8	47、50
H	9	112(ティンパニー)、 115(エレクトリック・パーカッション1)、 114(ディープ・スネア)、 113(メロディック・タム)、119(シンバル)

④の音色うちわけ表

CM-32L用		
T	C	P
A	2	95(ブラス・セクション1)、 62、25、24(シンセ・ブラス1) 9(エレクトリック・オルガン2)
B	3	24、62、25、24、9
C	4	50、62、25、24、9
D	5	96(ブラス・セクション2)、62、95
E	6	24、62
F	7	69(スラップ・ベース2)
G	8	95、113
H	9	62

宿場町

★GSフォーマット対応のファミリーキーボードを紹介(ローランド編)★ザ・インテリジェント・シンセサイザ／E-35・13万円(税別)・タッチセンス対応の61鍵キーボードで最大同時発音数は24音。音色数は128種類+ドラムセット8種類、効果音33種類+4合成音。指一本で自動伴奏できる。エフェクトはデジタルリバーブとデジタルコーラスを各8種類。もちろん単体でもスピーカーが付いているので鳴らすことが可能。／E-70・19万8千円(税別)・大きくE-35と違うところは、ユーザープログラムといって、各セクションの音量、トーン、スタイルなどさまざまな設定が最大64個までプログラムできる機能や、出力系の規模など。問い合わせ・ローランド(株)03(3251)5595

Q&A

〈Q〉①MSXにGM、GSは関係ありますか。②MIDI端子を付けた音源なしのキーボードはありますか。

〈A〉①関係ない。GM、GSは音源のフォーマットなのでパソコンであるMSXとは関係ない。もちろんMIDI音源なのでMSXで使える。②ある。いわゆるMIDIキーボードとか、MIDIコントローラとかいわれるものがこれ。MIDI音源を鳴らしたり、データ入力に使用するのに便利なように作られていて、価格は3万円くらいで各社より。

投稿作品の紹介 『ホットチェイス』より「イッツ・ア・ハード・ウェイ・イン・ザ・サバーブス」by田辺智

前号に引き続いて登場の田辺クンの作品。付録ディスクには収録できなかったけど、とても惜しいデキだったのだ。おもにメロディ楽器のボリュームが少し足りなかっただけなので、以下に解説。★①の7はまるでお風呂のなかにいるみたいなリバーブなのでせめて6に。★②はMT-32のディスプレイに関する命令なので必要ない人がいるかも。あとはボリュームで。★③低音を落ち着けるために124くらいに。★④場面の変わり目にしては沈んでしまうので94くらいに。★⑤もちょっと足して108。★⑥カッコいいピアノソロが目立たないので108くらい。

■音色のうちわけ CM-32L用

T	C	P
A	2	50(ストリングス・セクション3)、95(ブラス・セクション1)
B	3	50、49(ストリングス・セクション2)、25(シンセ・ブラス2)24(シンセ・ブラス1)
C	4	86(バスーン)、0(アコースティック・ピアノ1)122(オーケストラ・ヒット)
D	5	5(エレクトリック・ピアノ3)、9(エレクトリック・オルガン2)
E	6	5、9
F	7	69(スラップ・ベース2)
G	8	122
H	9	122
リズム音 (35、38、66)		

参考CD

●スペースマンボウ

何度聴いてもゴキゲンなCDだったりするのがこれ。

●サンダークロス

このなかに『ホットチェイス』が収録されている。

★ポルタメントとは?★今まででいちばん多い質問なので、今回はローランド社に教えてもらいました。★ポルタメントとは弾いている直前の音を引きずって、つぎの音を弾いたときになめらかに音程移動する機能です。GS音源を例にとると、ポルタメントをオン/オフするコントロールナンバー(以降CN)65、音程が変化するスピードを設定するポルタメント・タイムのCN5、ポルタメントのかかる起点となる音の高さを指定するポルタメント・コントロールのCN84の3種類があります。まず始めに忘れやすい注意点をいいます。適当なゲートタイムやポルタメント・タイムを設定しておかないと、効果が現れる前に音が消えてしまったり、間に合わなかったりするので気をつけましょう。

◉リスト『ホットチェイス』より「イッツ・ア・ハード~」

※要新MSX-MUSIC リスト中の★とアミの部分は本文に解説

```
1 _MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1,0,0):CLEAR 6000
:COLOR 15,1,1:KEYOFF:_MDR(35,38,66,44,42
)
2 CS=17:RESTORE 9
3 PLAY#1,"Z240Z65Z16Z22Z18Z16Z00Z01
4 FOR I=0 TO 2:READ A:CS=CS+A
5 PLAY #1,"Z=A;":NEXT
6 CS=((256*6)-CS)MOD 128
7 PLAY#1,"Z=CS;Z247"
8 '
9 DATA 1       :' 0:Room  1:Hall
10             :' 2:Plate 3:Dilay
11 DATA 4      :' Reverb time  0~7
★① 12 DATA 7  :' Reverb level 0~7
13 '
14 PLAY#1,"Z240Z65Z16Z22Z18Z16Z00Z04
15 PLAY#1,"Z4Z4Z4Z4Z4Z4Z2Z0Z6Z76Z247
16 'PLAY#1,"Z4Z4Z4Z4Z4Z4Z4Z0Z76Z247
17   :' Drums ヲ ツカウ バアイハ   60140
18   :' Drums ヲ ツカワナイ バアイハ 60150 ヲ
19   :'  イカシテ クダサイ
20 '
23 PLAY#1,"Z240Z65Z16Z22Z18Z32Z0Z0"
24 CS=32:FOR I=1 TO 20
26 IF A>127 OR A<32 THEN A=32
★② 27 PLAY#1,"Z=A;":CS=CS+A:NEXT
28 CS=((256*23/2)-CS) MOD 128
29 PLAY#1,"Z=CS;Z247"
30 '
31 DEFSTR A-Z
40 '
49 PLAY#1,"Z240Z65Z16Z22Z18Z16Z00Z04Z04Z
04Z04Z04Z04Z04Z02Z00Z06Z76Z247
50 A0="@H2
60 B0="@H3O4L8V15Q7@C10,64@C7,72
70 C0="@H4O4L8V 3S1@C10,89
80 D0="@H5O2L8V14Q8@C10,45
90 E0="@H6O4L8V12Q8@C10,55
★③ 100 F0="@H7@69O1L16V15Q2@C10,55@C7,119
110 G0="@H8O5L8V 9Q8@C10,55
120 H0="@H9O4L8V12Q8@C10,64
130 I0="@H10 V15 @A11 @C7,111
499 'Drums
500 IX="SM32SM32SM32SM32BH!16SMC!16BH!16
SMC!H!16SMC!16BH!16SMC!16BH!16SMC!16BH!1
6SMC!16BH!16SMC!16SMH!16SMC!16
501 I1="BH!16H!16BC!16BH!16SM8BC!16B16BH
!16BH!16C!16B16SM8BH!C!16B16 BH!16BH!16B
C!16B16SM8BC!16B16SM16SM16C!16B16SM8SMH!
C!16SM16BH!16H!16BC!16BH!16SM8BC!16B16SM
16SM16C!16B16SM8BC!16B16 BH!16BH!16SMC!1
6BH!16SMC!8B16SM16B16SM16SM16BC!16SMH!8B
H!16SM16
502 I2="BH!16H!16BC!16BH!16SM8BC!16B16BH
!16BH!16C!16B16SM8BH!C!16B16BH!16H!16BC!
16BH!16SM8BC!16B16BH!16BH!16C!16B16SM8SM
16SM16BH!16H!16BC!16BH!16SM8BC!16B16SM16
SM16C!16B16SM8BH!C!16B16SM16SM16SM16SM16
SM16SM16SM16SM16SM16SM16SM16SM8SM16S
M16
503 A="H!B8BC!16B16SM8BC!16B16BH!16BH!16
C!16B16SM8H!B16H!B16":I3=A+A+A
504 I4="B8SM16B16SM8B16B16SM16SM16B16SM1
6B16SM16B16SM16"+A+A+A+"B16B16SM16B16SM8
SM16SM16B16SM16B16SM8SM8SM16
505 I5=A+A+A+"B16B16C!SM16B16C!SM16SM8SM
16
506 I6="R16SM16B16SM16B16SM16SM16SM16"+A
+A+"B16SM16B16SM16R16SM16B16SM16B16SM16B
16SM16SM8SM16SM16 SM16B16SM16B16SM16SM8S
M16B16SM16B16SM16SM16SM16SM16B16
507 A=A+"H!B8BC!16B16SM8BC!16B16BH!16BH!
16C!16B16SM8SM16SM16"+A:I7=A+"B16B16C!SM
16B16SM8B16B16C!SM16SM16C!B16SM16B16SM16
C!SM16SM16
508 I8=A+"B16B16C!SM16B16SM8SM16SM16B16S
M16B16SM16B16SM16B16SM16
509 IA=A+"SM16SM16SM16SM16SM16SM16SM16SM
16SM16SM16SM16SM16SM8SM16SM16
510 'Siap Bass
511 FX="R16R2.L64>C#<BAGF#EDC#L16
512 F1="EEB>D8<EB>D8<EB>D8<B>DE< FF>CE8<
F>CEFFCF8<F>FE< EEB>D8<EB>D8<EB>D8<B>DE<
 FF>F<F>G<G>EF<F>G<F>G<F>GG#A<
513 F2="EEB>D8<EB>D8<EB>D8<B>DE< FF>CE8<
F>CEFFCF8<F>FE< EEB>D8<EB>D8<EB>D8<B>DE<
 FF>E<F>F<F>EF<F>G<F>A<F>B-<F>B<
514 F="EEB>D8<EB>D8<EB>D8<B>DE<":G="DDA>
C8<DA>C8<DA>C8<A>CD<":F3=F+G+F
515 F4="DD>C<D>D<D>CD<D>C<D>C<D>CD<D"+F+
G+F+"DD8A>D<DA>D<E>E8E<F#>F#8F#<
516 F="G8>DG8<G>DG<G>D<G>G8<G>DG<":G="F#
8>C#F#8<F#>C#<Q5B8Q1BQ2C#>C#<D>D<D#>D#<"
:F5=F+G+"E8B>E8<EB>E<EBEB8EB>E< A8>EA8<A
>EA<
517 F6="A>EAB<B>A<A>G<"+F+G+"E>E8E<F#>F#
8F#<G>G8G<G#>G#8AR4R8.<AA>A<B>B>C<C>D<D<
518 F="EE8B8>D<B>D8<EB>F#8<B>DE<":G="DD8
A8>C#<AD8A>C#<A>D<A>E<A":F7=F+G+F+"D>>C#
C#<<D>>C#C#<<DA>>C#<<DD>>DD<<F#A>D<
519 F8=F+G+F+">G#AA<D>DGAD8GAF#A<D>A<D
520 F9=F+G+F+"D>GA<D>GAGA<D>F#<D>GA<D>>C
#D<<
521 FA=F+G+F+"D>D<DE>E<F#>F#<G>G<A>A<B>B
C#>C#D<<
522 '
523 A1="L16O5V12@50@C10,64@C7,88Q7F#8.Q1
F#R4Q7F#8.Q1F#R4R8Q5G8G8R8Q7GGR16GR16AGA
Q7F#8.Q1F#R4Q7F#8.Q1F#R4R8Q4G8G8R16Q7FGF
EDFEDC#
524 A2="L16Q7F#8.Q1F#R4Q7F#8.Q1F#R4R8Q5G
8G8R8Q7GGR16GR16AGAQ7F#8.Q1F#R4Q7F#8.Q1F
#R4R8Q4G8G8R8.Q7GR16AR16B-R16B
525 A3="@50@C7,50V9Q05@C1,20L1F#&F#&F#
★④ 526 A4="F#&F#&F#&F#&B2@C7,66V15Q7O5@95LD
C
527 A5="<B2Q6L16B8>C#DR16ER16<Q7A&A4>E8.
D&D4Q6<A8.Q7G&G2Q6G8ABR16>C#R16Q7D&D4C#4
528 A6="<B4Q6A8.Q7B&B2Q6B8>C#DR16ER16<Q7
A&A4Q6>E8.Q7D&D4LF#GF#ED8.Q4E16
529 A7="@C7,79V15@95Q7O5R1R1R1R16L16FFR1
6FFR8F8R16F4
530 A8="R1R1R1GF#FEFEDFR16FEDR16<B>DE
531 '
532 B1="O4V12@50@C10,64@C7,88L16Q7B8.Q1B
R4Q7B8.Q1BR4R8Q5>C8C8R8Q7CCR16CR16DCDQ7<
B8.Q1BR4Q7B8.Q1BR4R8Q4>C8C8R16Q7<B->C#<B
BABAGF
533 B2="L16Q7B8.Q1BR4Q7B8.Q1BR4R8Q5>C8C8
R8Q7CCR16CR16DCDQ7<B8.Q1BR4Q7B8.Q1BR4R8Q
4>C8C8R8.CR16DR16D#R16E
534 B3="@49@C7,60V7Q04@C1,10L1F#&F#&F#
535 B4="F#&F#&F#&F#D2@C7,67V15Q7O5@25LDC
536 B7="@C1,90@C7,78V15@95Q7O5R1R1R1R16L
16CCR16CCR8C8R16C4
537 B8="R1R1R1DDC<B>C<BA>CR16C<BAR16FAB
540 '
★⑤ 541 C3="@86@C10,65@C1,20O3L8V15@C7,104F#
2Q5L16<B8>DER16F#R16Q7G&G4LF#GAQ6F#16G16
F#8&F#2Q7G8.F#16
542 C4="E2D4E8.F#16&F#2L16Q5<B8>DER16F#R
16Q7G&G4LF#GB8.A16&A2.&A8.>D16&D2<V7LF#E
543 C5="D2L16D8EF#R16GR16C#&C#4A8.F#&F#4
D8.<B&B2B8>C#DR16ER16B&B4A4
★⑥ 544 C6="G4F#8.D&D2D8EF#R16GR16C#&C#4A8.F
#&F#4B4LBAGF#8.E16R4R16@0@C7,95V12O5L16D
D#EF#GG#AB>DD#E
545 C7="F#D<AA#BGEGF#DD#E8ED<B AB>C<B>CD
CDEDEFGAB>C DC#D<E>C#D<E>C#D<E>C#D<EF#GA
 B>CC<B>CC<B>CCC#DC#D<EF#G
546 C8=">AC#DAG<A#B>GF#<G#A>EDC#<AE FGGA
ABB>CCDDEFGAB DEFGA<AB>C#DE<EF#GF#ED C<B
>CDD#EG#AAAAG#AAE>C#<
547 C9="F#AGBR16EF#GBF#EF#GB>DE F<G#A>ER
16F<G#A>E<G#A>D<G#A>C<A BBA#BA#BGA#BBG#E
G#AB>C CC<BA#A>C<BA#A>E<A>F<A>F#<A>G
548 CA="DED<B>DC#<ABR16BBBGEGA GFE<G#A>E
DC<G#A>C<BAB>CD>BF#B-FAEG#E-GDF#C#FC#E<B
>D<A>C#<G#>C#<GBFL32F#GG#A A#B>CC# DD#EF
 F#GG#A
550 '
551 D1="O4@5@C7,55V12L8Q5F#.QF#16R8Q5F#R
16Q7F#16R8F#.F#16 R8Q5GGR8.L16GR16GR16GG
8L8Q5 F#.QF#16R8Q5F#R16Q7F#16R8F#.F#16 R
8Q5GGR8L16GGR16GR16GG8L8
552 D2="Q5F#.QF#16R8Q5F#R16Q7F#16R8F#.F#
16 R8Q5GGR8.L16GR16GR16GG8L8Q5 F#.QF#16R
8Q5F#R16Q7F#16R8F#.F#16 R8Q5GGR8.L16GR16
AR16B-R16B
553 E1="O3@5@C7,55V12L8Q5B.QB16R8Q5BR16Q
7B16R8B.B16 >R8Q5CCR8.L16CR16CR16CC8L8Q5
 <B.QB16R8Q5BR16Q7B16R8B.B16 >R8Q5CCR8L1
6CCR16CR16CC8L8
554 E2="O3Q5B.QB16R8Q5BR16Q7B16R8B.B16 >
R8Q5CCR8.L16CR16CR16CC8L8Q5 <B.QB16R8Q5B
R16Q7B16R8B.B16 >R8Q5CCR8.L16CR16DR16D#R
16E
555 D3="O4@9L8Q7@C7,86V15F#.F#16R8F#R8F#
R16F#.E.E16R8ER8ER16E.F#.F#16R8F#R8F#R16
F#.
556 E3="O3@9L8Q7@C7,86V15B.B16R8BR8BR16B
.A.A16R8AR8AR16A.B.B16R8BR8BR16B.
557 D4="R8EER8L16EER16ER16EF8L8F#.F#16R8
F#R8F#R16F#.E.E16R8ER8ER16E.F#.F#16R8F#R
8F#R16F#.E.E16R8E
558 E4="R8AAR8L16AAR16AR16AA#8L8B.B16R8B
R8BR16B.A.A16R8AR8AR16A.B.B16R8BR8BR16B.
A.A16R8A
559 D="F#.F#16R8F#R8F#R16F.E.E16R8ER8ER1
6F.F#.F#16R8F#R8F#R16F.":D7="@9V13O4L8@C
7,87"+D+"R16L16FFR16FFR8F8R16F4R16L8
560 E="B.B16R8BR8BR16B-.A.A16R8AR8AR16B-
.B.B16R8BR8BR16B-.":E7="@9V14O3L8@C7,87"
+E+"R16L16>CCR16CCR8C8R16C4R16L8<
561 D8=D+"L16GF#FEFEDFR16FEDR16<B>DE
562 E8=E+">L16DDC<B>C<BA>CR16C<BAR16FAB
563 D9="L16R16F#F#R16F#F#R16F#R16F#R16F#
R16F#F#8 R16EER16EER16ER16ER16ER16EEE R1
6F#F#R16F#F#R16F#R16F#R16F#R16F#F#8 R16F
FR16FFR8F8R16F4R16
564 E9="L16R16BBR16BBR16BR16BR16BR16BB8
R16AAR16AAR16AR16AR16AR16AAA R16BBR16BBR
16BR16BR16BR16BB8 R16>CCR16CCR8C8R16C4R1
6<
565 DA="L16>GG<F#8>GG<R16F#R16F#R16F#R16
F#F#8 R16EER16EER16ER16ER16ER16EEE R16F#
F#R16F#F#R16F#R16F#R16F#R16F#F#8 R16EER1
6EER16FR16F#R16GR16G#R16A
566 EA="L16R8B8R8R16BR16BR16BR16BB8 R16A
AR16AAR16AR16AR16AR16AAA R16BBR16BBR16BR
16BR16BR16BB8 R16AAR16AAR16A#R16BR16>CR1
6C#R16D
567 C1="L16O4V13@122@C10,64@C7,61Q7F#8.Q
1F#R4Q7F#8.Q1F#R4R8Q5G8G8R8Q7GGR16GR16AG
AQ7F#8.Q1F#R4Q7F#8.Q1F#R4R8Q4G8G8R16Q7FG
FEDFEDC#
568 G1="O3V13@122@C10,64@C7,61L16Q7B8.Q1
BR4Q7B8.Q1BR4R8Q5>C8C8R8Q7CCR16CR16DCDQ7
<B8.Q1BR4Q7B8.Q1BR4R8Q4>C8C8R16Q7<B->C#<
BBABAGF
569 G7="@C7,79V12@122Q7O4R1R1R1R16L16FFR
16FFR8F8R16F4
570 H7="@C1,90@C7,78V12@122Q7O4R1R1R1R16
L16CCR16CCR8C8R16C4
571 AA="R1R1R1 R16EER16EER16FR16F#R16GR1
6G#R16A
572 BA="<R1R1R1R16AAR16AAR16A#R16BR16>CR
16C#R16D
10000 T$="T150
10010 PLAY#1,T,T,T,T,T,T,T,T,T
10020 PLAY#1,A0,B0,C0,D0,E0,F0,G0,H0,I0
10021 PLAY#1,A0,B0,C0,D0,E0,FX,G0,H0,IX
10030 PLAY#1,A1,B1,C1,D1,E1,F1,G1,H1,I1
10040 PLAY#1,A2,B2,A2,D2,E2,F2,B2,H2,I2
10050 PLAY#1,A3,B3,C3,D3,E3,F3,G3,H3,I3
10060 PLAY#1,A4,B4,C4,D4,E4,F4,G4,H4,I4
10070 PLAY#1,A5,A5,C5,D5,E5,F5,G5,H5,I5
10080 PLAY#1,A6,A6,C6,D6,E6,F6,G6,H6,I6
10090 PLAY#1,A7,B7,C7,D7,E7,F7,G7,H7,I7
10100 PLAY#1,A8,B8,C8,D8,E8,F8,A8,B8,I8
10110 PLAY#1,A7,B7,C9,D9,E9,F9,G7,H7,I7
10120 PLAY#1,AA,BA,CA,DA,EA,FA,AA,BA,IA
10130 GOTO 10030
```

★ポルタメントの使い方①②(GS音源)★例①とりあえずポルタメントをかけたい。/CN65にデータ(以降D)値65(これ以上の値がオンになる)。つぎにCN5にD(音程の変化のスピード)を指定すればOK。これで何を鳴らしてもポルタメントがかかりっぱなしになる。もしも効果がないときは、ちゃんとオンに設定しているか、スピード設定は適当かどうかをチェックしよう。②ポルタメントがずっとかかりっぱなしだと困る。/ポルタメントしたくない音の前のタイミングでオフにする。

大公開 パーフェクト㊙打ちこみテク

by 早坂泰成 ❷アコースティック・ギターの奏法別打ちこみ(その2)

早坂泰成／1961年生。5歳より始めたオルガンをきっかけにミュージシャンとなり、現在コンピュータ・ミュージックを中心に活躍。国内外の楽器フェア等、多数のイベントをキーボード奏者、プロデューサとしてこなす。

アコースティックギターの打ちこみテクニックは、まだまだ奥が深いぞ。今回は曲中に出てくる、サブメロディ的存在であるイントロ、オブリガート(※説明は右下のかこみ)などに必要なテクニックを伝授したい。

アコースティックギターのオブリガートといえば、もっともわかりやすいのが演歌。あの独特なお決まりのフレーズはMファンのみんなにも容易に想像がつくだろう。もちろん、オブリガートは演歌だけではなく、さまざまなジャンルに入っている。

具体的なギター奏法は、以前にベースの打ちこみ方法で説明したが、ハマリングやスライドという奏法があげられる(くわしくは92年11月号)。フォークに限ってはチョーキングという奏法もあるが、めったに使わないので、ここでは説明を省く。

ハマリングの打ちこみかたは、1つの音を伸ばしている間にピッチベンドで音程を変えてしまい、スライドのほうは、半音ずつ連続的にその音程を上げ下げするのだ。この2つによってそれぞれの奏法の雰囲気を出すことができる。ただし、ベンドレンジ(ベンド幅)はかならず12に設定しておく必要がある。前回と今回のテクニックを使えば、たいていのアコースティックギターサウンドはクリアできてしまうぞ。そこで今回の課題は、スタンダードナンバーの中でも名曲である「黒いオルフェ」をアコースティックギターサウンド風にしてみた。さっそく新しい技でトライしてみよう。

表の見方 ♪=96の場合

M:小節、B:拍、C:クロック
N:音の高さ、G:ゲートタイム
V:ベロシティ
pbd／ピッチベンド情報

ドラム譜の見方

オブリガートはこれで生きるぞ!

★ピッチベンド幅は12に設定する

Ⓐスライド

M	B	C	N	G	V
2	1	0	D3	96	106
			pbd/−1366		
		8	pbd/−683		
		16	pbd/0		

Ⓑハマリング

M	B	C	N	G	V
2	2	0	C3	96	103
			pbd/−683		
		8	pbd/0		

Ⓒハマリング

M	B	C	N	G	V
2	1	48	A2	48	110
			pbd/−1366		
		60	pbd/0		

Ⓓスライド

M	B	C	N	G	V
2	3	0	E3	48	110
			pbd/−1366		
		6	pbd/−683		
		12	pbd/0		

Ⓔハマリング

M	B	C	N	G	V
2	4	0	A3	48	110
		8	pbd/−1366		
		16	pbd/0		

オブリガートは曲中や歌詞の切れめ、または曲の展開の変わりぎわに用いられることが多い。意味としては、楽曲中それなしですますことができない必要な部分、などとされている。上の譜例は、ポップスやロックにありがちなオブリガートである。この場合のスライドは、1音あるいは半音下から音を上げるのが理想的であるが、スライドのすべてが下から上げるわけではなく、逆の場合もある。

日本音楽著作権協会(出)許諾第9370647-301号

Ⓐスライド

M	B	C	N	G	V
2	4	0	E3	96	110
			pbd/−1366		
		8	pbd/−683		
		16	pbd/0		

Ⓑスライド

M	B	C	N	G	V
3	3	48	B3	96	110
			pbd/−1366		
		56	pbd/−683		
		64	pbd/0		

Ⓒハマリング

M	B	C	N	G	V
4	1	0	A3	240	110
			pbd/−683		
		12	pbd/0		

Ⓓスライド

M	B	C	N	G	V
5	1	0	E3	96	110
			pbd/−1366		
		8	pbd/−683		
		16	pbd/0		

MIDI御意見番

MIDI三度笠スペシャルが本と付録ディスク付で発売されるとおもしろいと思う(ほほ梅麿のCGコレクションみたいなやつ)。絶対買う! MSX・FANが隔月刊になってしまった分を補えるとよい。いっそのこと徳間書店でMIDIの月刊専門誌を出すわけにはいかないだろうか? そのなかでMSXturboRを使うと低価格でMIDIが楽しめることをアピールできて、MSX(GT)の普及につながるといいなあ。松下電器のGTの広告やビッツーのソフトの広告も載せたりして……(神奈川県・村井貴之クン・?歳)★こういうの実現したらいいなあ。

★ポルタメントの使い方③(GS音源)★例③ド、レ、ミ、ファ、と続く音のうち、レ→ミにポルタメントをかけたい。そしてファの音はシの音から下がってきてほしい。／まずレの音を鳴らす前にポルタメント・オン、タイムを設定すればレ→ミができる。次にファの音は直前のミの音ではなく、シの音から下がりたいので、ミの音を鳴らした後ポルタメント・オフ。そしてまたオンにしたら、ポルタメント・コントロールでシの音程を設定する。このCN84はこのようなときに使用する。

ファミコン通信 Magazine
SUPER Famicom Magazine
テクノポリス
PCEngine FAN
メガドライブFAN
MSX・FAN
DOS/V fan
TOKUMA SHOTEN INTERMEDIA INC.
TIMはスーパーマリオを提供します。
映画作りのプロたちが
本気で挑んだ"ゲームの映画化"だから
本気で応援します。
全国一斉公開中！
映画のマリオは、やることでかい。
Super mario スーパーマリオ
特別優待割引券
【当日窓口料金より】
●一般……200円割引
●学生(大・高・中)……100円割引
●小学生……100円割引
(キリトリ線)
★本券を料金にそえて劇場窓口で入場券をお求めください。
★本券1枚にて2名様まで有効(上映期間中有効)。
★オールナイトはご使用できません。
★全国の「スーパーマリオ」の上映劇場にてご利用になれます。
スーパーマリオ
魔界帝国の女神
ボブ・ホスキンス〈ロジャー・ラビット〉 ジョン・レグイザモ〈カジュアリティーズ〉
デニス・ホッパー〈地獄の黙示録〉 サマンサ・マティス〈ディス・イズ・マイライフ〉
制作：ジェイク・エバーツ〈ダンス・ウィズ・ウルブス〉 ローランド・ジョフィ〈キリング・フィールド〉
監督：ロッキー・モートン&アナベル・ヤンケル〈マックス・ヘッドルーム〉
撮影：ディーン・セムラー〈マッドマックス／サンダードーム〉 美術：デビッド・スタイナー〈ブレードランナー〉
編集：マーク・ゴールドブラッド〈ターミネーター1&2〉 SFX：クリス・ウッズ〈プレデター2〉
オリジナルデザイン：宮本茂／手塚卓志(任天堂)
提供：日本ヘラルド映画／日本テレビ／徳間書店インターメディア 宣伝協力：読売新聞社 配給：日本ヘラルド映画(1993年・アメリカ映画)
C1993 ALLIED FILMMAKERS N.V. All Rights Reserved. C1993 NINTENDO All Rights Reserved.

投稿ありがとう

2月期整理分(6-7月情報号採用者対象者分より)

下に紹介しているのは、本誌に送られてきた投稿応募者の方の一覧です。今回は6-7月情報号のために2月に整理した分となります。複数投稿の場合は「他②(他に2作品の応募あり)」とし、実際の掲載者は赤字にしてあります。また、整理日とあるのは実際に選考のためにしめた日です。

ファンダム

●北海道
LOVEカヤック/菊地友則
Simpleライフ/大久保和彦
●宮城県
COLORING CHASER/松尾朋享
●福島県
ZONIC 他①/村田輝
●茨城県
とっこうやろう!!/小林靖彦
●栃木県
とうめいスキーヤー/沼尾弘志
打倒(だとう)スライム!!/松本国之
UP DOWN/松本国之
●埼玉県
Iスクリーンルーペ/横堀君夫
ねことしっぽと/菅原真人
BOSS-HUNTER/沢田広正
●千葉県
No Marshy/関矢高志
回転/伊藤隆明
暗黒海/白石恒太
DEEP SEEKER/田村純一
●東京都
世紀末FLY BATTLER 弥七/石川哲治
MOHLISAN/中原暢文
JIGSAW/浅川直輝
まうすでぱんち/四辻孝文
G-KANSEI/川越正太郎
●神奈川県
数字の心/田村大
地雷探知 他①/高野嘉明
富国強兵/今泉義信
3 I 他①/赤崎和広
●長野県
波乗り娘/木内靖
●新潟県
空飛ぶ男 他②/水野裕之
●富山県
IPBM(惑星間弾道弾)/舘学
●石川県
Signs of rain/村本勝俊
●岐阜県
町内釘打ち大会 他①/井添慎太郎
TYPE-3/田中将司
BOMBER OTHELLO/藤瀬直哉
●静岡県
当たったー 他①/兵永英雄
RUN AND RUN/稲木雅人
ラピット・ショット 他①/五百旗頭敬
SPATE481/石井基樹
●愛知県
ぶらんこ だいすき!!/三浦元喜
ざゴキブリたたきゲーム 他①/小川貴大
VOICE 他①/多田周平
奇跡の品物/八木誠二
●三重県
RECTANS/界外年応
●大阪府
おるがんダ〜!/森津正臣
ふらふら虫II 他①/藤田幸弘
ミサイル/北川純次
●兵庫県
UMEKE/野村宜邦
SOUNDER 他⑤/青木拓人
グリコ・パパイヤ・チョコレート/勝田憲弘
LORD/山田泰司
●鳥取県
SPLATTER LAKE/宮部龍彦
●岡山県
MOVE-LINE/矢谷泰之
●広島県
L-FIGHT 他①/岡田浩二
KARATE/内田昌良
THREE MEN/藤内勝也
●福岡県
げんばつくん 他①/太田雅之
DARS/荒牧岳志
●熊本県
MONSTER・MASTER/緒方邦浩
(整理日2月17日)

AVフォーラム

●北海道
雪ダルマの運命/佐藤貴行
とんぬら投稿DISK#2/浜埜広哉
●宮城県
太陽/山本哲也
ぶっ壊れたRADIO/菅原竜彦
●山形県
かっかおいろがっ/半田和己
●茨城県
米国/川崎守
●群馬県
ふみきり?/新井剛史
●東京都
ビーム 他③/四辻孝文
物理実験によくある風景/浅川直輝
●神奈川県
付録ディスク/吉川忠彦
FREEDOM GODDESS/渡辺慎一
●長野県
晴れた人々/木内靖
●富山県
銃撃戦/館学
●岐阜県
秋風五丈原/宮前建司
夜の除雪車 他②/井添慎太郎
●静岡県
ある日、Mファンを読む〜 他①/石井基樹
●愛知県
3Dジャンプ 他①/山中寛士
ミラー・ボックス(?) 他①/小川貴大
ブッシュ 他①/清水寿彦
●三重県
自由の女神 他①/大西良一
●京都府
草野球/倉田亮
渋谷のり子/笹山隆
●大阪府
国旗 他①/竹内陽一
THE FACE 他①/深川裕司
●兵庫県
魚つり/小畑直
ご用心 他③/藤浪広佳
悪ロマシーンX63 他④/藤原宏平
●和歌山県
ギャハハハハ 他②/平田直史
●鳥取県
太陽/宮部龍彦
●岡山県
てんかん発作/杉山延明
●広島県
アメリカ大陸発見!/神田里志
●福岡県
もぐら/太田雅之
●大分県
操り人形2 他②/野島智司
(整理日3月1日)

FM音楽館

●北海道
今しかない! 他①/小倉和秀
JAMAICA/椿弘幸
SHADOW HAWK 他③/平野正和
●青森県
A pleasant time 他④/後藤寿明
●福島県
きまぐれ☆オレンジロード「オレンジ・ミステリー」 他①/宮嶋浩幸
●茨城県
ソーサリアン「エンディングII」 他③/本間幹子
ハイドライド3「200階の塔のBGM」 他①/平田誠
●群馬県
大唐殺行進曲 他①/石橋渡
食い逃げ 他⑤/柄沢和明
●埼玉県
Get High oN SpeED 他④/片岡哲
●東京都
イースII「PALACE OF SALMON」/四辻孝文
DREAMER 他③/山本伸
●神奈川県
イースII「ランスの村」 他⑦/曽根田真己人
In Japan 他①/桑原新悟
ドラゴンクエストIV「悪魔の化身」 他③/渡辺慎一
お寺のテーマ/井上将人
●長野県
FROITISM 他③/片貝太平
●静岡県
もぐらHOLE 他①/曽根辰也
●福井県
ドラゴンクエストII「街の賑わい」 他①/谷口洋一
●三重県
空を見上げて 他②/植田敏行
●奈良県
ディスクテーションのテーマ 他③/野尻武史
●大阪府
蒼星遠く輝いて/北浦健司
パロディウスだ!「豚湖のテーマ」/藤田幸弘
SLAVE/福井英明
●兵庫県
君をいつまでも忘れない/青柳泰弘
●広島県
TRIGON「Strudy Wings」 他①/内田済登
●島根県
BATTLE/山上圭介
●山口県
Gods of War 他①/河野光明
●福岡県
Dian naska 他③/内田貴志
(整理日3月3日)

ほほ梅麿のCGコンテスト

☆イラスト部門
●北海道
At Street of Spring/千葉修司
THE KABUKI/内藤友和
●青森県
青空の下の少女/古舘信久
絵/秋田進
パラサウロフス 他①/佐々木達也
飛行船/田嶋孝裕
●岩手県
氷の魔女/小林尚
●宮城県
真田幸村/安斎亮介
●秋田県
校外写生会/高橋広光
●山形県
夕焼けの空の戦闘機/半田和巳
●福島県
神と迷い子 他①/稲川千鶴
●茨城県
JIMI HENDRIX 他③/稲葉孝弘
●栃木県
ミステリーな円作り/松本国之
●埼玉県
紅玉龍 他①/迫章久
夜桜無明… 他①/田村要
PROFILE/川村宜央
●千葉県
アイスコーヒー/吉原正昭
サイバーパンク・シティー/佐藤幸一
敵/三留貴史
町/小名弘幸
GRAND PRIX(大賞) 他②/野村宗一郎
TOBOMI/山本太地
●東京都
女戦士とアンナ/高橋正人
入学式/四辻孝文
安らかに眠れよ/宮入円
RULER/坂野秀樹
●神奈川県
ウィッチ/渡辺効一
少年と鳥 他①/草嶋一
拝啓、私卒業しました/石井嘉代子
春/新井秀紀
●山梨県
南国にうさぎ!? こりゃたまげた!/中嶋仁
夜桜 他①/川上圭一
WORLD/斉藤創也
●長野県
救出/竹内理
組織の男 他①/川田剛生
はるをかける少女 他①/中尾俊文
野々川さん 他①/小林敬一
FEEL/林伴範
●富山県
月に吠える/宮本哲也
●岐阜県
からくり道中江戸ポリス 他①/門辰昭
夢の人…あの城に… 他②/窪田直樹
●静岡県
仙人 他②/和出伸一
●愛知県
困った微笑/三谷真司
みぃ/西河里佐子
H&K P7M10/中島雅人
KSR-II〜私のバイク〜/松永竜太郎
●京都府
「なかなかやるじゃん!」「あんたこそ!」/川那辺洋一
ぷよぷよ 他①/宮崎優
●大阪府
櫻井敦司様/千塚佳
銃が好きー/竹田英二郎
ハァ…/奥野寛
マリオネットの恋/浅田浩一
世にも奇妙な露天風呂!?/西原正晴
OPEN YOUR EYES/山口昌泰
●兵庫県
Fight!/山本敦士
●鳥取県
MAY I HELP YOU? 他①/田村圭
赤い屋根 他①/吉田光利
●岡山県
BIG APPLE/頼経照仁
BOY 他①/大内孝之
●広島県
ROMANTIC CITY/福新卯暁
●徳島県
地球をきれいに 他①/今出光俊
●福岡県
インチキ!!/浜地利彦
写真撮影/田中慎司
●長崎県
無題 他②/福島真道
●鹿児島県
タイトルなし 他①/濱田知子
☆ぬりえ部門
●北海道
ぬりえでちゅ/金野明弘
夜にアッカンベー/遊佐隆
●宮城県
砂漠にて/森下優
●秋田県
インド娘/高橋広光
●茨城県
仮想人間MAYA「データが壊れました」/坪井敏明
●埼玉県
タイトルなし/井田友和
●千葉県
ぬりえ/佐藤幸一
I can't be./清水美香
●東京都
迷宮物語/宮入円
ロープを引くとワナがー/高橋正人
●神奈川県
MARIA/川元渉
●山梨県
NURIE/斉藤創也
●長野県
微笑/林伴範
●新潟県
ぬりえだよ/向井朝子
●静岡県
PURPLE/上野純孝
●愛知県
異邦人〜Foreigner〜/船津一裕
●三重県
んべ/西島弘孝
●大阪府
全身タイツ男/竹田英二郎
もんくあっか?/坂本紘彰
四条畷駅から5分、栄通り商店街/藤本直也
●兵庫県
波斯の王子/岡田かおる
●広島県
ぬりえのねーちゃん/湯田昌己
若い日の砂かけばばあ/福新卯暁
●福岡県
間違いじゃ/浜地利彦
●鹿児島県
夕日だべー/濱田信二
(整理日2月8日)

紙芝居&動画教室

●千葉県
バボさま漫遊記/小名弘幸
●長野県
珍説・幻影都市 他①/川田剛生
●福井県
はなのかんさつ/福野泰介
(整理日2月8日)

スーパー付録ディスク

☆MIDI演奏データ
●兵庫県
GM演奏館/坂下智
うる星やつら「Open Invitation」/多田聡
●広島県
CHAGE&ASKA「WALK」 他⑥/田辺智
☆MSX View
●鳥取県
「GUMSへのちょうせん」/宮部龍彦
☆その他
●三重県
S-FIGHTER ターボR版/小林由幸
●埼玉県
インターレースグラフィックツール/田中英二
●千葉県
MSX用ビデオテロッパ 他①/宇佐美仁識

以上343作品

すべての投稿のあて先

〒105東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「○○」係

●すべての投稿は上記の住所で受けつけている。○○のところにはそれぞれのあて先を入れて、応募してほしい。また、封筒にも住所・氏名の記述もお忘れなく。
●盗作や二重投稿(他の出版社に同じ作品を送ること)は厳禁。
●なお、応募作品は一切返却できません。また、採用作品の版権は徳間書店インターメディアに帰属するものとします。
★しめ切り
とくにもうけていませんが、各コーナーとも月の前半に整理をしています。ですから、雑誌の発売日の約1か月まえにとどいたものが掲載の対象です。

投稿応募用紙

編集部の整理番号

投稿ジャンル

例：ファンダムの一般部門への応募は1—②

□—○

1 ファンダム(①1画面部門 ②一般部門 ③D部門 ④ツール部門)
2 FM音楽館(①自作のオリジナル ②ゲームミュージック ③一般の楽曲)
3 ほほ梅麿のCGコンテスト(①イラスト部門 ②ぬりえ部門)
4 紙芝居&動画教室
5 その他( )

作品名

[使用機種名]
[ファイル名]

氏名 フリガナ
( )歳
男・女

ペンネーム フリガナ
*「投稿ありがとう」掲載時は本名のみとします。

住所 〒□□□-□□ フリガナ
都道府県

☎ — —

投稿日 199 年 月 日

アンケート

①この作品を他の出版社の雑誌などに投稿されましたか？ はい [雑誌名 年 月頃] いいえ

②(①ではいと答えた方のみ)その雑誌で採用されましたか？ はい・いいえ

③(全員の方に)この作品を作るときに参考にした他のものや記事はありますか？ある方はその雑誌名や作品名などを教えてください。

はい [雑誌名 年 月号 ページ]
[書籍名・CD名]
[参考にした作品名・記事名]

いいえ

④(FM音楽館に投稿の方のみ)作品の作曲者、歌手、演奏者がわかれば教えてください。
[作曲者] [歌手・演奏者]

⑤(CGに投稿の方のみ)使用したツール名、ロードの方法、SCREEN番号を教えてください。
[ツール名][SCREEN]
[ロードの方法]

作品コメント

●すべてにもれなく記入してください。複数の作品を投稿する人は応募用紙をコピーして1枚に1作品として使用してください。

9308-9

投稿応募要項

MSX・FANではひろくみなさんの投稿を受けつけている。ゲームなどのプログラムは「ファンダム」で。音楽は「FM音楽館」。エスプリのきいたデモを楽しむなら「AVフォーラム」。絵が好きな人にはCGを楽しむ「ほほ梅麿のCGコンテスト」。アニメに挑戦した人は「紙芝居&動画教室」。作品ができあがったら、下記の応募要項を熟読して編集部まで送ってきてほしい。力作を待っている!

ファンダム

ファンダムとは「アマチュアプログラム発表の場」であり、同時に「プログラム、ソフト作りに興味を持つ人たちへの情報提供の場」でもある。

ファンダムでは、つねに誌面で取り上げることのできるアマチュアによる自作プログラムを募集している。

原則として、ゲームにかぎらず、家計簿などの実用プログラム、見て楽しむだけのデモ的作品、そのほか、わかる人にしかわからない通ねらいのプログラムなど、ジャンルは問わない。いいものでさえあれば、ファンダムのなかに新しいコーナーを作ってでも掲載していくので、「いいもの」ができたら、とりあえず投稿してみてほしい。

★募集部門と発表形式

現在、整理するうえでの便宜的な部門として、次の4つの部門+1を用意している。また、以下のいずれも、規定の応募書類(後述)を添付したテープまたはディスクの投稿にかぎる。

(a)1画面部門

創刊号以来ずっと続いている由緒ある部門で、その名のとおり、プログラムそのものが1画面(※1)のなかに収まるプログラム。この制約のなかでどんなことができるかにチャレンジする精神を重視する。

※1 1画面とは、SCREEN 0:WIDTH40の画面モードで24行(物理的な行)以内のこと。空行(前の行が40桁目まで文字が来ているためにできる空白だけの行)や「Ok」などは計算に入れない。ちなみに、24行のプログラムは、じっさいにはスクロールしてしまうのでプログラム全部をきれいに画面表示することはできない。

【発表形式】プログラムリストの本誌掲載とプログラム解説を主体とする。企画によっては、付録ディスクにあえて収録しないこともありうる。

(b)一般部門

BASICリストの形で掲載可能なプログラム全般(1画面以内のプログラムを除く)。プログラムの長さなど細かな規定は定めないが、リストを多くの人に見てもらうことを前提にしたプログラミングを望む。

【発表形式】原則として、プログラムリストの本誌掲載とプログラム解説、付録ディスク収録。ただし、長大な作品は誌面のつごうでリスト掲載を省略することもありうる。

(c)D部門

DはDiskのD。グラフィックファイルやマシン語ファイルを呼び出すなど、BASICリストの形では掲載不可能で、かつ付録ディスクに収録可能な作品(圧縮ファイルの形式を含む)。

【発表形式】4色ページでの紹介と、付録ディスク収録。2色ページではファイル構成などのかんたんな解説を掲載する。また、作品の内容によっては、臨機応変に別企画で大きくとりあげることもありうる。

(d)ツール部門

ゲーム以外の実用的なプログラム。「ツール」とは、ここでは「なにかをするために使う道具としてのプログラム作品」と定義する。たとえば、テキストエディタ、グラフィックエディタ、ミュージックエディタはもとより、家計簿プログラム、成績表管理プログラム、などなど、実際に便利に使える作品を望む。

【発表形式】新コーナー「ツール!」で使い方などを紹介し、付録ディスクに収録。

(e)ノンセクション部門

(a)~(d)のいずれにも収まらないと思える作品の受入れ部門。

【発表形式】作品の内容に応じて掲載・収録の形を考える。

★応募書類の規定

①必要事項を記入した応募用紙(何枚でもコピー可)。1つのディスク(テープ)に複数の作品を入れて応募する場合は、作品1つに付き応募用紙1枚を添付すること(この場合、以下の書類も作品ごとに分ける)

②作品の紹介、遊び方・使い方についてくわしくわかりやすく書いた別紙(形式、枚数は自由)

③プログラムの解説(※2)

④作品の資料、解法(※3)

※2 プログラムの解説は、使用変数、スプライトおよびパターン定義キャラクタの使用状況、VRAMの使用状況、行番号順のプログラム解説、マシン語解説とメモリマップなど。不十分な場合は、採用を予定してからさらにくわしい解説を求めることもある

※3 RPGなどは完全攻略マップ、シミュレーションゲームはデータ一覧、科学ものは参考理論・公式など

★郵送にあたっての諸注意

・応募部門を封筒の表に赤で明記。さらに「フロッピーディスク(テープ)在中」「二ツ折厳禁」の文字も赤で記入。

・ディスク(テープ)は郵送途中で破損しないようにダンボール紙などで包む

※後日、作品について問い合わせることもあるので、かならずバックアップをとっておくこと。

★採用

採用された作品の作者には、コメントを求め、掲載後、掲載誌および規定の謝礼(内容・程度に応じて1万円~5万円。掲載号が発売された翌月始めごろに支払い)を進呈。ムックなどで再掲された場合は、規定の掲載誌と規定の再掲謝礼を進呈。また、市販ソフト化などの場合は、別途契約。

★新たな常設賞

●春夏優秀賞/秋冬優秀賞

半年ずつにわけた期間内で、採用された作品のなかから編集部協議において1作選び、優秀賞(奨励金5万円)を授与。第1回春夏優秀賞は、4-5、6-7、8-9月情報号の収録作が対象となります。次号発表。

●ファンダム・オブ・ザ・イヤー

1年間に収録された作品のなかから1つ選び、ファンダム・オブ・ザ・イヤー(奨励金20万円)を授与。

FM音楽館

FM音源(MSX-MUSIC)を使用したプログラム作品。BASICプログラムにかぎる。テープ、またはディスクで投稿のこと。

曲はオリジナルが望ましいが、ゲームミュージック、一般曲も可(ただし、著作権許諾の問題で、発表形式を制限されたり、採用できない場合もある)

★応募書類の規定

①必要事項を記入した応募用紙。複数同時応募の場合は、作品ごとに応募用紙1枚(コピー可)を使用すること

②作品に関するコメント(用紙は自由)

★郵送にあたっての諸注意

・「FM音楽館」と封筒の表に赤で明記。さらに「フロッピーディスク(テープ)在中」「二ツ折厳禁」の文字も赤で記入。

・ディスク(テープ)は郵送途中で破損しないようにダンボール紙などで包む

★採用

掲載誌と規定の謝礼(オリジナル曲か、ゲームミュージック・一般曲かで額にじゃっかんの違いあり)。

AVフォーラム

エスプリのきいたオリジナルプログラム。FM音源使用のものも可。

●規定部門

毎号塾長が出題。くわしくはAVフォーラム「お題」を参照されたし。

●自由部門

題材は自由。センスの見せどころ。

★応募書類の規定

①住所・郵便番号・氏名・年令(学年)・電話番号

②タイトル

③プログラムを作成したときに参考にした本や雑誌などの名前や号数、出版社名

☆郵送にあたっての諸注意

29字×29行以内の短い作品は、ハガキでも受けつける。ただし、その場合、29字詰め、行番号を赤で書くか赤で囲む。その他の長いものはなるべくディスクかテープで投稿すること。

★採用

採用者全員には掲載誌を送付。称号制度をとっており、3回採用されると、図書券(500円)、5回で希望のソフト(ただし定価で1万円以内)が授与される。また、毎月、光る1本に記念品をプレゼント。くわしくは本編の下欄外「特典」を参照。

紙芝居&動画教室

紙芝居や動画(アニメーション)ならなんでも可。自作のプログラムでも市販のツール、本体に付属しているツールを使ってもいい。

★応募書類の規定

①応募用紙を使用し、必要事項を記入。複数同時応募の場合は、作品ごとに応募用紙1枚を使用すること。その際応募用紙はコピーして使用。

②作品にはストーリーを必ず別の紙に書いて同封のこと。

★採用

規定の謝礼。

ほほ梅麿のCGコンテスト

絵を描くことが好きな人のためのCGコンテスト。部門はイラストとぬり絵の2つ。得意なほうに応募してほしい。どちらの部門も作品ごとにタイトルをつけること。作品の応募は、オリジナルのプログラムでも、市販のグラフィックツールでも、本体に付属しているCGツールを使ったものでもかまわない。

●イラスト部門

1枚ものの静止画作品。

●ぬりえ部門

付録ディスクに入っている教材CGに着色した作品(月ごとにしめ切り)。

★応募書類の規定

①応募用紙を使用し、必要事項を記入。複数同時応募の場合は、作品ごとに応募用紙1枚を使用すること。その際、応募用紙はコピーして使用。

★郵送にあたっての諸注意

・投稿するCG作品の部門を封筒の表に赤ペンで明記し、さらに「フロッピーディスク在中」、「二ツ折厳禁」、「使用したツール名」の文字を赤ペンで明記。

・郵送途中で破損してしまわないように、ダンボールなどで厳重にディスクを包む。

★採用

各部門とも5つのランクと賞品が用意されている。作品はビッツーの5人の審査員により毎月評価され、みごと掲載となると、ランク別に規定の賞金、賞品を進呈する。

スーパー付録ディスク

ディスクに入れることができるものならなんでも大歓迎。

・「MSXView」で作った作品

・いろんなことが便利になるツール

・MIDI演奏用データ

・そのほか

上記のほかに、付録ディスクを情報交換の場として積極的に利用していきたいと思う。たとえば、過去に掲載したものののバージョンアップ版や、そのほかみんなの役にたちそうなものを待っている。

★応募書類の規定

①応募用紙を使用し、必要事項を記入。複数同時応募の場合は、作品ごとに応募用紙1枚を使用すること。その際、応募用紙はコピーして使用。また、ツールなどは使用方法を別紙にして添付。ゲームなどの場合は解法(RPGなどはマップや図解、データの一覧)などの資料も忘れずに。

★郵送にあたっての諸注意

・「フロッピーディスク在中」、「二ツ折厳禁」の文字を赤ペンで明記。

・郵送途中で破損してしまわないように、ダンボールなどで厳重にディスクを包む。

★採用

採用された作品の作者には、記念品と掲載誌を進呈。なお、記念品は採用作品の内容によって変える予定。

そのほかの投稿について 以上、説明してきた作品の募集以外に1行プログラムや、意見や質問なども募集しています。それぞれあてはまるコーナーあてに送ってください。

読者アンケート

●掲載ソフトを含む12本プレゼントつき!●

『MSX・FAN』では読者のみなさんに、より充実した誌面を提供するために、以下のアンケートを実施しています。回答は必ず右のとじこみハガキをご利用ください。

回答していただいた方のなかから抽選で12名様(各ソフト3名様)に、本誌で紹介したソフト(プレゼントリスト参照)を差しあげています。しめ切りは7月31日必着。当選者の発表は9月8日発売予定の本誌10―11月情報号の欄外で行います。

■アンケート

1 あなたの持っているMSXは次のどれですか。いずれかの番号を○でかこんでください。2台以上持っている場合は数字の大きいほうを答えてください。
①MSX ②MSX2 ③MSX2+
④MSXturboR(A1ST)
⑤MSXturboR(A1GT)
⑥どれも持っていない

2 今後、turboR(A1GT)を買う予定はありますか(1で⑤以外の人のみ答えてください)。
①もうすぐ買う予定
②いずれ買いたいと思う
③買うつもりはない

3 次の周辺機器で持っているものに全部○をつけてください。
①ジョイスティック(ジョイカード)
②ディスクドライブ(内蔵も含む)
③増設RAM(MEM―768)
④プリンタ
⑤データレコーダ(オーディオ用を兼用している場合も含む)
⑥アナログRGBディスプレイ
⑦モデム ⑧マウス ⑨MIDI楽器(音源モジュールも含む)
⑩どれも持っていない
⑪その他(具体的に記入)

4 近々、何か周辺機器を買う予定がありますか。ハイ、イイエで答えてください。あるとすればそれは何ですか。3の番号で答えてください。

5 MSXでやりたいことを次のなかから選んで、興味のある順に4つまで番号で答えてください。
①ゲーム ②プログラミング
③パソコン通信 ④ワープロ
⑤CG ⑥ビデオ編集
⑦コンピュータミュージック
⑧ビジネス ⑨学習 ⑩その他

6 表1のソフトのなかで次に買おうと思っているものを1つだけ番号で答えてください。

7 表1のソフトのなかで本誌に特集してほしいソフトを3つまで番号で答えてください。

8 表1のソフトのなかで、あなたが実際に遊んでおもしろかったものを順に3つまで番号で答えてください。

9 この号の記事(表2)のうち、おもしろく読めた(または役にたった)記事を順に3つまで番号で答えてください。

10 この号の記事(表2)のうち、読んでつまらなかったものを3つまで順に答えてください。

11 今回のスーパー付録ディスク(表3)のうち、おもしろかった(または役にたった)ものを順に3つまで答えてください。

12 今回のスーパー付録ディスク(表3)のうち、遊んで(見て)つまらなかったものを順に3つまで答えてください。

13 あなたの持っているMSX2/2+/turboR以外のパソコン、ゲーム機はどれですか。番号に○をつけてください。
①ファミコン(スーパーファミコンも含む)
②メガドライブ(マークIIIも含む)
③PCエンジン ④PC88系
⑤PC98系(PC―286系も含む)
⑥FM TOWNS ⑦X68000
⑧ゲームボーイ ⑨ゲームギア
⑩その他(具体的に記入)
⑪どれも持っていない

14 あなたがふだんよく読む雑誌を表4のなかから3つまで番号で書いてください。

15 この号に掲載されたファンダムのプログラムのなかで気に入った順に3つ番号を書いてください。
①PADでPAT ②TANK ③当てろ ④調合―マッドサイエンティストたちー ⑤球魂 ⑥TIME―RACE ⑦TEMIMU 2nd ⑧FULNESS ⑨MOLING ⑩KAZUKIくんゲーム ⑪失われた記憶 ⑫ASTEROID2 ⑬MAZE TOWN ⑭BALLS2 ⑮虹色ディスプレイ ⑯どれも興味がない

16 この号に掲載されたFM音楽館の曲で気に入った順に3つ番号を書いてください。
①FROITISM ②にょいんと色気違 ③Mechanical face ④Juken Benkyo ⑤ICEPICK DOPE ⑥今月のBGM/Miracle☆Boys ⑦まるで興味がない

17 業務用、ファミコン、PC88/98などの他機種から、今後移植してほしいと思うソフトがあったら、その名前を1つだけ書いてください。シリーズものはその何作目かも明記してください。

18 この号を買った理由をあえて1つだけください
①本誌の特集記事
②本誌の連載記事
③ディスクのすぺしゃる
④ディスクのレギュラー内容
⑤MSXの本はこの本しかないから
⑥人にすすめられて
⑦その他(具体的に書いてください)

19 スーパー付録ディスクに収録してほしい昔のゲームがあったら、1つだけタイトル名とわかればメーカー名を書いてください。

20 「MSX・FAN」が2枚組の1280円になったとしたら、今後本誌を買いますか。ハイ、イイエで答えてください。

プレゼントリスト

ほしいソフトの番号をアンケート回答ハガキに記入してください(それぞれのソフトの詳細は各掲載ページで)。

No.	プレゼントソフト名	掲載ページ
1	MSXトレイン2	8
2	ほほ梅麿のCGコレクション	98
3	デッド・オブ・ザ・ブレイン	
4	エメラルドドラゴン	

表2 今回の記事

No.	記事名
1	表紙
2	<FAN ATTACK>魔法使いウィズ
3	<FAN ATTACK>MSXトレイン2
4	ほほ梅麿のCGコンテスト
5	紙芝居&動画教室
6	ゲームの職人
7	<ファンダム>ゲームプログラム
8	<ファンダム>ファンダムスクラム
9	<ファンダム>スーパービギナーズ講座
10	<ファンダム>アル甲7(Mファン殺人事件)
11	<ファンダム>マシン語の気持ち
12	<ファンダム>ファンダム情報局
13	FM音楽館
14	TAKERU版『MSX―DOS2 TOOLS』紹介
15	AVフォーラム
16	BASICピクニック
17	MIDI三度笠
18	パソ通天国
19	ゲーム十字軍
20	FFB
21	リーダーズ・ベクトル
22	同人地下工房
23	internationalization
24	FORE!

表3 今回のスーパー付録ディスク

No.	コーナー名
1	オールディーズ「魔法使いウィズ」
2	ファンダムGAMES
3	ファンダム・サンプルプログラム
4	アル甲7
5	FM音楽館
6	AVフォーラム
7	MIDI三度笠
8	ほほ梅麿のCGコンテスト
9	紙芝居&動画部門
10	パソ通天国
11	あてましょQ
12	おまけ
13	MSX―DOS
14	表紙CG
15	B:

表4 雑誌

No.	雑誌名
1	コンプティーク
2	テクノポリス
3	マイコンBASICマガジン
4	ログイン
5	ポプコム
6	電撃王
7	ゲーメスト
8	ASAHIパソコン
9	バックアップ活用テクニック
10	その他のパソコン雑誌
11	ファミリーコンピュータマガジン
12	ファミコン通信
13	PC Engine FAN
14	メガドライブファン
15	その他のゲーム雑誌
16	どれも読んでいない

表1 ソフト

No.	ソフト名
1	R―TYPE(アールタイプ)
2	蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史
3	蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン
4	アレスタ2
5	イース
6	イースII
7	イースIII
8	維新の嵐
9	伊忍道・打倒信長
10	ウィザードリィ3
11	AD&D(ヒーロー・オブ・ランス)
12	MSXView
13	MSXトレイン
14	MSXトレイン2
15	F―1スピリット
16	エメラルド・ドラゴン
17	SDスナッチャー
18	SDガンダム ガチャポン戦士2
19	王家の谷・エルギーザの封印
20	COMET&CASL for MSX
21	キャンペーン版大戦略II
22	ぎゅわんぶらあ自己中心派
23	銀河英雄伝説シリーズ
24	グラディウスシリーズ
25	グラフサウルス
26	クリムゾンシリーズ
27	激突ペナントレース2
28	幻影都市
29	サーク
30	サークII
31	サーク・ガゼルの塔
32	ザ・タワー(?)オブ・キャビン
33	三國志
34	三國志II
35	THE プロ野球激突ペナントレース
36	シュヴァルツシルトII
37	Simple ASM(シンプルアスム)
38	水滸伝
39	スナッチャー
40	スーパー上海ドラゴンズアイ
41	スーパー大戦略
42	スペース・マンボウ
43	戦国ソーサリアン
44	ソーサリアン
45	増設RAM(MEM-768)
46	ソリッドスネーク
47	大航海時代
48	ディスクステーション各号
49	提督の決断
50	ティル・ナ・ノーグ
51	闘神都市
52	ドラゴンクエストII
53	ドラゴン・ナイトシリーズ
54	ドラゴンスレイヤー―英雄伝説
55	信長の野望<全国版>
56	信長の野望・戦国群雄伝
57	信長の野望・武将風雲録
58	ハイドライド3
59	パロディウス
60	ピーチアップ各号
61	ViewCALC
62	秘密の花園
63	ピラミッドソーサリアン
64	ピンクソックス各号
65	ファイナルファンタジー
66	ファンダムライブラリー各号
67	ぷよぷよ
68	ブライ上巻
69	ブライ下巻完結編
70	フリートコマンダーII
71	プリンセスメーカー
72	FRAY
73	ポッキー2
74	魔導物語1―2―3
75	MIDIサウルス
76	μ・SIOS(ミュー・シオス)
77	夢二・浅草綺譚
78	ヨーロッパ戦線
79	ラスト・ハルマゲドン
80	ランペルール
81	らんま½
82	龍の花園
83	ロードス島戦記
84	ロイヤルブラッド
85	笑ゥせぇるすまん

●6―7月情報号の当選者の発表は55ページからの欄外を参照してください。

(キリトリ線)

郵便はがき

41円切手を貼ってください

105-□□

東京都港区新橋4-10-7

徳間書店インターメディア

MSX・FAN編集部

読者アンケート係行

★編集部へのメッセージをご自由にお書きください。

持っているMSXの機種名を書いてください(　　　　　　　　　　)

（キリトリ線）

MSX・FAN8-9月号アンケート回答ハガキ

1 ① ② ③ ④ ⑤ ⑥　　2 ① ② ③

3 ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩
⑪ （　　　　）

4 ハイ　イイエ　買う予定の周辺機器 [　]

5 [1　] [2　] [3　] [4　]

6 [　]　　7 [　] [　] [　]

8 [1　] [2　] [3　]

9 [1　] [2　] [3　]　　10 [1　] [2　] [3　]

11 [1　] [2　] [3　]　　12 [1　] [2　] [3　]

13 ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩（　　）⑪

14 [1　] [2　] [3　]　　15 [1　] [2　] [3　]

16 [1　] [2　] [3　]

17 [　　]

＊シリーズものは、ⅡとかⅢとか必ず明記してください。

18 [1　]　その他[　　]

19 [　　]

20 ハイ　イイエ

8-9月号のプレゼントでほしいソフト

プレゼントリストの番号を書いてね

□□□-□□

住所

氏名　☎（　　）　－

年令　歳　性別　男・女

職業　趣味

（学校名　学年　）

ネットワーカーズ・インではネットワーカーの実態にググっとせまる。CGの著作権に関する話題は、CGを描く人も見る人も必見だ

→P108の「スーパー付録ディスクの使い方」参照

パソ通天国

ネットワーカーズ・イン

ひとたび回線がつながれば、そこは文字がすべてのネットの世界。その世界の書き込みに現れる人格は、平素のあなたの人格とはちがう一面を見せているのではないだろうか？　今回はキーボードを通して現れるネットワーカーの人格、生活にしめるパソ通の比重についてせまってみた。

後半ではCGに関係する著作権について勉強する。いままではただひたすらにCGを描いてアップロードしていたという人も、これを読んですこし考えてほしい。

※今回の記事作成にあたり、東京BBSと、ニフティサーブ・MSXフォーラムにご協力をいただきました。

ネットワーカーってどんな人？

■ネットでのあなたは何者？

★電脳空間をさまようカウボーイ……だからオフには疑問を感じるんですわ。今の世の中なかなかないやろ、違う自分になれるちゅうことが……宴会する友人ならほかにもいますもん。パソ通はあくまでもコンピュータのデータを受信／送信するものだと考えとります。(零伯爵さん)★最初にアクセスしはじめたネットでのオフ会でよくいわれたのは、書き込みの内容から想像できないくらい、おとなしいといわれました。あと背が低くてぽっちゃりした感じだと思っていたとか(実際は逆)ギャップがすごいみたいです。(のりたまさん)★結構無法者かも知れない……(笑)。書き込みと実生活でのギャップですが、オフのときなどけっこうイメージが違うといわれたりします。というか、オフだと実際に会うのは初めてな人が多いので、緊張して無口になってしまうんですけどね。ですから何度か会っていくうちに書き込みに近い本性が顔を出すようです。あと実社会では思っていても実際には口に出せないことを、パソ通上では楽に書き込めるのが口数が多くなる原因でもあるみたいです。(たかをさん)

やはり、ふだんの自分とパソ通での自分はあまり変わらないという人がいちばん多かった。少しくらいはギャップがあるかも知れないという人たちは少数派で、けっこうみんな自然体で和気あいあいとしている。

■いくつのネットに入っていますか？

平均加入ネット数を求めてみたら、1人あたり8.4局。1局のみに加入している人から、最高で50局という内訳だ。しかし、実際のところ、ふだんよく出入りするネットは2〜3局に限られる。たとえば1日に1度アクセスするとしても、こなせるネット数はおのずと限られてくるだろう。また、ほとんどの人が多数の草ネットに加入していることがわかった。

■どれくらいさかんに通信をしていますか？

これも数値的なものをいうと、1日に2〜3回という人から2〜3日に1度という人がもっとも多く、平均すると、なんと1日1回になってしまった。毎日新聞を読むような感覚でパソ通しているということだろうか。

■1か月あたりの電話料金はいくらくらいですか？

これも平均するとだいたい、月に1万6千円くらい。最大記録は14万4千円……やはり遠距離からのアクセスはこわい。パソ通を利用すればするほど電話料金がかさむのだが、それを差し引いても、パソ通の魅力やメリットは大きいのだろう。アクティブなネットワーカーにしてみれば、多少の出費は覚悟の上なのだ。

■あなたがパソコン通信をやめるとしたら？

★失業して食べていけなくなったとき、病気になったとき(パソコン通信も一種の病気という説も)。(匿名希望さん)★ネットワークから必要な情報が得られなくなったとき。("みらあ" f^^；さん)★たぶんやめない。結婚してやめないといけなくなるような人とは結婚しない。(ちにゃと

草ネット情報★ 東京BBSのアクセス番号：03-3857-9575(2400bps)／03-3857-6211(9600bps)／0990-313120(2400bps、1分3円)

さん)★ポジティブな可能性としては、パソコン通信を凌駕するような次世代メディアが出てきたら、やめるかも。(電子怪獣>冬本くらら☆ミさん)

電気が止まってもノートパソコンがあるし、海の向こうにいってもアクセスできるし、よほど貧乏のどん底に落ちいらない限り、やめない……というのが、共通した意見だった。わかるなあ、その気持ち。

■パソ通で思うこと

★昨今のパソ通流行で、猫もしゃくしもパソ通に……といった風潮があるみたいですが、まだまだパソ通の中は特殊な世界でしょう。とはいえ、パソ通の情報も人が作るもの。けっして世間の常識とかけはなれたものではないと思います(このへんが難しい人もいるようですが……)。これからネットに参加しようとしている人、一度はアクセスしてみたけれどどうもうまくコミュニケーションがとれなかった人、いま一度その辺を考慮して、自分を見直してみてはいかがでしょうか? ごく常識的な礼儀と節度をもってすれば、ネットワーク内にあふれる有益な情報を手に入れることができ、ネットワークは、みずからの情報の幅を広げ、ネットワーク内外を問わず、自分の能力を向上させる素晴らしいメディアになると思います。("みらあ" f^^;さん)★パソコン通信は、全国の同じ趣味の人々と情報や意見の交換ができて、非常に楽しいものです。また、視野が広がります。"井の中の蛙"にならなくてすみます。パソコン通信でいろいろな人々と接していると、世の中にはすごい人々がおおぜいいるものだと痛切に感じます。(匿名希望さん)★通信をとおしてさまざまな事件などがありました。架空の世界だけの話なのかもしれないことから、現実的なことまで。通信している相手が、はたして本人なのだろうか? という疑問もいつもつきまとっています。通信上では、それぞれの人がそれぞれのスタンスで通信を行っていることをふまえた上で、パソコン通信を生活の友としています。(はち公さん)

ネットワーカーの年令はさまざま。だから自分の環境とは違う人達から、いろいろな話を聞く(読む)ことができる。匿名希望さんがいわれたように、視野が広がる思うのはだれもが感じることだろう。

Report 魅惑(?)のフェイスマークの世界

パソコン通信は文字で会話をするものだから、相手が笑っているのか怒っているのかがわかりにくい。そこで生まれたのがパソ通文字、通称フェイスマークと呼ばれるものだ。このマークは文字の組み合わせで顔をつくり、今の自分の感情を相手に伝えるのに使う。笑いや泣きマークは基本中の基本。とっても魅力的な顔だちなのだ。

(^_^)
おほほ・ニッコリ(基本)

「^^;
へいへい(頭ぽりぽり)

(;__)/
あんたって人はぁ、パンパン!

(^^)/
こんにちは・やあやあ・はよ〜ん

(^^;
ううっ……(冷汗たら〜り)

(^^)v
まっかせなさーい・ぶいぶいっ

(゜゜;
あぜん……(目が点)

(゜゜) (゜゜)
きょろきょろ

(^。^)_U
かんぱーい!

_(__)_
よろしくお願いしますぅ(ぺこり)

m(__)m
ハハーァ(手をついている)

(^o^y-゜゜゜
ちょっとタバコをいっぷく

(O_O)
ぎょっ(目をみひらいている)

G('_')
きき耳をたてている

(>_<。
いったーい!

(j_j)
うう、ぐすん

(T-T)
か、感動したっ

(T_T)
だぁー(なみだじょ〜)

(TToTT、
ダブルだぁー(なみだじょ〜)

(;_;)
しくしく・おろおろ

(i_i)
え〜ん

(^ -,^)
おいしかった、大満足

(?_?)
なになに?・はてさてほほー?

(-_-φ
お勉強中・メモメモ・かきかき

(^^)/~
さよ〜なら〜・まったね〜ん

(^_^ゞ;;
う〜むそうだったか(ポリポリ)

(*^_^*)
ぽっ(ほっぺたまっかっかー)

(T^T)o
くぅ〜(ぷるぷるぷる)

(-_-メ凸
ふぁきゅー!・ぶち殺す・むかっ

(-_-+
ぴきぴき・ムカムカ・きらぁん

(+_+)
まぶしーい!

(x_x)
アニキぃ、もう駄目だぁ〜

)゜)))))<<
おさかなマークだよ〜ん

(-_-)..oO
うとうと・ぐ〜ぐ〜・ねむたいな

(^_-)-★
ウインク(パチッ)

(__(--;
ごめんなさーい(ぺこぺこ)

ミ(゜。゜)ミ
ウーパールーパー

:-)
欧米版ニッコリ(横にして見よう)

:-P
欧米版べろべろべ〜

:-D~~~~
欧米版よだれダラ〜、じゅる

X-D
欧米版OUCH!・ウワーォ!

B-I
欧米版グラサンかけたヤンキー

゜゜
O゜
にくきう(ネコの足)

```
  wWw
 >゜ F     FFFFF
 L    \FFFFF/
  \    FFFF _ /
   \  _   _ /
       //
```
おおきなニワトリさん・コッコー

パソ天クイズ当選者発表★ 前号のRDSの答はまんじが逆向きになった右まんじの絵です。1名以外は全員正解でした。「CGステレオグラム2」とテレカのセットを愛媛県/宮本哲・?歳、青森県/奥村雅彦・16歳、神奈川県/梅津亮・23歳(敬称略)の3名に送ります。テレカも立体視できるよ!

著作権のお勉強しましょ

前号で、CGの無断転載に関する事件が起きたと書いた。このような事件は同じネットワーカーなら他人ごとではないはず。ふだんCGを描いてネットにアップロードしている人たちで、著作権などについて考えたことのある人はどれくらいいるだろうか。

何の知識もない状態では、2通りののトラブルに巻き込まれる可能性がある。ひとつは、知らない間に著作権侵害などをしてしまい犯罪者になってしまう可能性。もうひとつは、逆に自分の権利を守ることができず、不当に権利を侵されてしまう可能性である。下の著作権Q&Aのような内容をあなたは理解していただろうか。

前号でもすこし紹介したが、ダイヤルQ2のネットにCGを無断転載され、訴訟を起こした樹神(こだま)さんからレポートを書いてもらった。

今年の1月に、ある方より私のCGがQ2のネットに転載されているという報告を受けました。私は自分のCGの転載にあたり、事前に連絡すること、営利目的のネットには転載しないこと、という2つの条件をつけていたのですが、転載先がダイヤルQ2のネットであり、しかも自分はそのような連絡を受けていなかったので非常におどろきました。さっそく連絡を取ろうとしてそのネットにアクセスしたものの、ネットの運営者と連絡をとることはできませんでした。

その後の情報収集の結果、そのQ2ネットには、私がCGをアップロードしていたあるネットのCGライブラリ内の大部分が転載されており、自分以外にも十数名が被害にあっていることがわかりました。その方々と連絡をとりあったところ、やはりほかの方も無断で転載されていたことがわかりました。

その後、なんとかQ2ネットの運営者と相手のネット上で会話をすることができました。しかしながら、CGの転載は会員が行ったもので、ホストの責任ではないとの無責任な発言をし、謝罪の言葉もなく数か月がすぎたため、法廷に出ることにしました。現在(6月8日)までに2回の調停が行われましたが、まだ結論は出ていません。

裁判のため著作権関係の知識が入ってくるにつれ、自分に本当に怒る権利があるのかどうか、考えさせられます。無断転載とは、他人の作品を無断でほかの人に与えてしまうわけですから、言葉を変えれば違法コピーなわけです。私もパソコンを手に入れたばかりのころは、友人にコピーしてもらったゲームで遊んでいた経験があります。しかし当時はたいした罪悪感があったわけではありませんでした。私は現在コピーされて怒る立場に立ったわけですが、今でもあいかわらずソフトの違法コピーをしている人は多くいることでしょう。このような現状は、ユーザーのコピーに対する認識、罪悪感の薄さからくるものだと思います。一刻も早く、皆さんにも違法コピーが重大な罪であるということに気付いてほしいものです。

樹神

もしあなたのCGが無断転載されていることが発覚したら、あなたは正しく自分の権利を主張することができるだろうか。「自分の下手なCGなんてだれも使わないさ」などという消極的な考えは捨てて、考えてみてほしい。

著作権 Q&A

ネット上でよせられたCGに関する著作権の質問に、社団法人・コンピュータソフトウェア著作権協会に解答していただきました。

Q1．著作権とはどういう権利ですか。

A1．知的所有権は、特許権、実用新案権、意匠権、商標権といった工業所有権と、文化的な創作物を保護の対象とする著作権があります。文化的な創作物とは、文芸、学術、美術、音楽などのジャンルの、人間の思想、感情を創作的に表現したもののことで、著作物といいます。また、それを創作した人が著作者です。著作者の権利は、人格的な利益を保護する著作者人格権と財産的な利益を保護する著作権の2つに分かれます。著作者人格権には、公表権、氏名表示権、同一性保持権があり、著作権には、複製権、上演権、演奏権、放送権、有線送信権、後述権、展示権、上映権、頒布(はんぷ)権、貸与権、翻訳権・翻案権、二次著作物の利用権等があります。

Q2．著作権は、どの時点で発生するのですか。

A2．特許権、意匠権などの工業所有権は、登録しなければ権利が発生しませんが、著作権は、権利を得るための手続きは何も必要としません。著作物は、創作した時点で自動的に権利が発生します。

Q3．偶然、同時に同じものが複数存在した場合、著作権はどうなるのですか。

A3．この場合は著作権侵害にはなりませんし、どちらにも著作権が生じます。また時間的なズレがあっても、先に生まれた著作物にアクセスしていなければ著作権侵害にはなりません。ただ、現在のような情報化社会で、先に生まれた同じ著作物にアクセスがなかったことを証明するのは難しいと思いますが。

Q4．よくCGのドキュメントに「版権」という言葉が使われていますが、版権とは何ですか。

A4．「版権」とは、著作権法上の権利ではありません。旧著作権法以前に「版権条例」というものがありましたが、現在では出版会社が作者との契約の中で個々に「版権」という言葉に内容を盛り込み利用しているようです。したがって、契約の問題なので契約関係にない一般人には関係がありません。

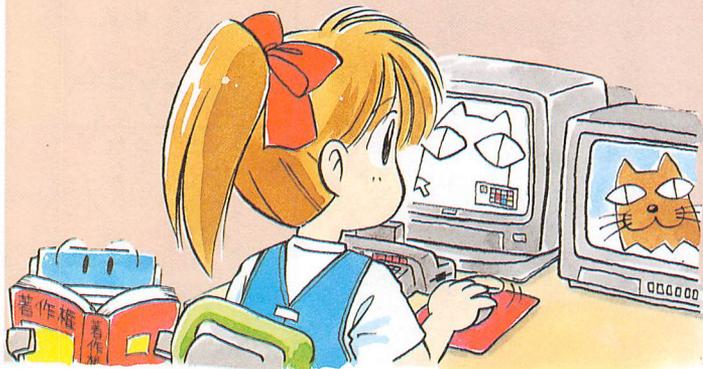
Q5．自分が好きなアニメのキャラクタを、みんなにも知ってほしくて宣伝する意味をかねてCGを描きました。なぜいけないことなのですか。

A5．好きなアニメのキャラクタを描くことの著作権上の意味から説明します。アニメのキャラクタは、絵としてアニメ作家が創作し表現したものですから、著作物です。したがって、アニメ作家は著作物で著作権(複製権)を有します。著作権法上の「複製」とは、印刷、写真、複写、録音、録画その他の方法により、有形的に再製することをいいますので、自分で描く場合でも有形的に再製していますから、複製権の問題となります。ただし、個人的または、家庭内その他これに準ずる限られた範囲において使用する場合は、その使用する者の複製が認められています。(著作権法第30条)したがって、皆に知ってほしいからといって個人の範囲を越えて描くことは、複製権の侵害となります。ただし、アニメ作家に許諾を得れば問題ありません。

Q6．コンピュータソフトウェア著作権協会とは、どういう団体で、どのような活動をしているのですか。

A6．文部省・文化庁から許可を受けた公益法人で、コンピュータソフトにかかわる著作権の保護団体です。すなわち、プログラム、データベース、電子出版等のデジタル著作物の権利保護を柱に、知的所有権保護思想の普及、啓発を行っています。下部組織にソフトウェア法的保護監視機構を持ち、コピー販売、レンタルソフト業や中古ソフト販売(擬似レンタル店)の摘発や調査も行っています。デジタル著作物に関する質問や権利保護に関する質問は、著作権ホットライン(Tel：03-3839-8783)にて受け付けています。

Q7．自分の絵や文の中に、歌謡曲の歌詞(またはその一部)を使いたいときも、その許可をとる必要があるのですか。

A7．自分の絵や文に歌謡曲の歌詞を利用することは、前述したように、私的使用の範囲であれば問題ありません。しかし、この絵や文を出版したり、パソコン通信上に転載することは、私的使用の範囲を越え、著作権法違反になりますので注意してくだ

おたよりまってます★ パソ天のコーナーに対する質問、意見、またネット情報などを送ってください。あて先は、〒105 東京都港区新橋4－10－7 MSX・FAN編集部・パソ通天国係まで。

トラブルをさけるためのアップロード心得

CGのトラブルをさける第一歩は、描き手の心がけから。まずは正しいアップロードをすることが大事だ。

では正しいアップロードとはなにか。それぞれのネットには、ファイルのアップロードに関する注意事項が決まっている。まずはそれをよく読むこと。たいていはドキュメントファイルの書き方も決まっているので、それに準拠(じゅんきょ)したドキュメントを書く。例として、右にニフティサーブのFGAL・AVギャラリーフォーラム(FGALAG)でのアップロードの手引きの抜粋と、それに準拠したドキュメントファイルを掲載する。

また、アップロードに関する事項が明確になっていないネットでも、少なくともドキュメントに作者名とファイル名、転載の条件だけは書くようにするべきだ。あと、CGに自分のサインをいれるようにしよう。

正しいアップロード用ファイルの作り方　ニフティサーブFGALAG用

```
===========================================================
【名　　称】　あめふり～
【登 録 名】　KILALA4.LZH
【制作者名】　ぼの山
【掲載者名】　ＭＳＸ・ＦＡＮ編集部(KFH02572)
【掲載月日】　1993/06/28
【作成方法】　LHA X KILALA4.LZH
【検索キー】　KILALA4.LZH  %KFH02572  $MAG  #FREEHAND
-----------------------------------------------------------
【登場人物】　キララ・バッソちゃん(手前)　＆　小林くん(ﾈｺ)
【転載条件】　掲載者に事前にメールし、許可をとること
【制作環境】　PC-9801DA + GT-6000 + ﾏﾙﾁﾍﾟｲﾝﾄ
===========================================================

　すっかり梅雨ですね～。今回は初めてニフティにアップします。

　雨をテーマにした歌って、いい曲が多いですよね。『雨（森高千里）』、『水色
の雨』、『ＲＡＩＮＹ・ＢＬＵＥ』、『雨音はショパンの調べ』、などなど･･･みん
暗い感じだけど、それがいいんすよ。
```

FGALAGのアップロードの手引きにあるようにドキュメントを作成。検索キーなどは、このフォーラム独特のものだが、ほかの項目はだいたいどこのネットでも同じ

```
【名　　称】・・・これは画像ファイル名。そして“作品タイトル”など内容を表
　　　　　　　　　す一行紹介の欄です。

【登 録 名】・・・実際にライブラリにアップロードしたファイル名。ほとんどの
　　　　　　　　　場合、ここは圧縮ファイル名となると思います。

【制作者名】・・・作品を制作された方の名を記載して下さい。

【掲載者名】・・・作品をＦＧＡＬＡＧに掲載された方のハンドル名とＩＤを記載
　　　　　　　　　して下さい。

【登場人物】・・・これは人物画像などの場合、画像に登場する人物名を記します。
　　　　　　　　　特に、可愛い子ちゃん画像の場合など、名前があると非常に親
　　　　　　　　　近感が増すものです。

【描画方法】・・・画像を作成するのに使用した画像ツールや、テクニックなど。
　　　　　　　　　ＦＧＡＬＡＧには画像を目指す輩が大勢います。互いの切磋琢
　　　　　　　　　磨、そして後輩の勉強の為にも、公開できる範囲でお書きくだ
　　　　　　　　　さい。

【作成方法】・・・現在、表記のように解凍命令のみを記載させて頂いています。
　　　　　　　　　なお、描画に用いたツール類の説明などは【描画方法】の方に
　　　　　　　　　お書きください。

【転載月日】　　　実際にＦＧＡＬＡＧに作品をアップロードされた日付けを記載
【掲載月日】　　　して下さい。

【転　　載】・・・ここのライブラリから、他ネットや他フォーラムなどに転載・
【再 転 載】　　　配布を希望する者への条件をお書き添え下さい。

　　　　　　　　　　例１）転載不可
　　　　　　　　　　例２）転載自由。ただしその旨をＭＡＩＬにて乞う連絡
　　　　　　　　　　　＊なるべく手短かなのが、いいですね
```

アップロードの手引きより、ドキュメントに関する部分を抜粋

CGのすみのあたりにサインを入れることは、それが自分の作品であることを主張するためにも大事なこと

ちょっとかなしー

まんが／しまづ★どんき

さい。また、許諾を得るためには(社)日本音楽著作権協会(Tel：03-3502-6551)へ。

Q８．自分で撮った女の子の写真を、取り込んで加工してアニメ調の絵にしてみました。これはなにか悪いことなのですか。

A８．著作権上の問題はありませんが、相手の女性の肖像権の問題になり得ますので、相手の許諾を得たほうがいいでしょう。

Q９．自分で撮影した美術品、建築物、人ごみの写真をCGの背景として使うことはなにか問題があるのでしょうか。

A９．基本的には、問題ありません。

Q10．アニメなどのキャラクタと瓜二つのキャラクタを描き、あくまで別のキャラクタであると主張することは可能ですか。

A10．Q３の解答を参照してください。複製権の侵害があったか否かの判断は、原著作物に①アクセスがあったか②物理的に似ているかの２点です。したがって瓜二つのキャラクタであってもアクセスがなかったことを具体的に証明できれば(まあ不可能ですが)、著作権侵害にはなりません。

Q11．著作権法で、「引用」をすることは認められていますよね。そこで、たとえばセーラームーンのCGを描いて、「これは『セーラームーン』からキャラクタを引用したCGです」ということは可能ですか。

A11．できません。著作権法上「引用」として許諾なく利用できる場合の条件の１つとして「引用する必然性があること」があります。したがって必然性がある場合はほとんどないでしょうから、できないことになります。

Q12．Q２回線のネットへの無断転載がクローズアップされていますが、なぜQ２のネットにこだわるのですか？　また、Q２回線のネットと、会費制のネットではどのような違いがあるのですか。

A12．いかなるネットでも無断転載は著作権違反です。Q２回線のネットでは、１作品が転載されてくるごとにダウンロードによるホスト側の収入が増えるわけですから、無断転載をした場合の犯罪性はより高いのではないでしょうか。

Q13．ネット上のある人を訴えようとした場合、その人のハンドル名しかわかりませんよね。この場合、シスオペなどにその人の個人情報の公開を求めることはできますか。また、その時点ではその人に罪があるかわからないわけですが、シスオペにはそれを拒否する権利、または義務(個人情報は公開しないと約束している場合)があるのですか。

A13．著作権の問題ではありませんので詳しいコメントはできませんが、最近、読売新聞社が経営している［YOMINET］で同様の問題が生じた事をご存知な方は多いと思います。個人情報の公開は憲法上の問題もあり、個々の契約だけでは処理できないと考えられています。ですからシスオペは契約だけを盾にしても、捜査を拒むことは難しいでしょうし、逆に捜査であっても、憲法上の要請により拒むことができる場合もあるかもしれません。個人情報といっても、氏名、住所から本質的なプライバシーにかかわる事項まで広い範囲に及ぶので、一般的な判断は難しいと思います。

Q14．無断転載自体は法的に禁止できる根拠はあるのですか。マナーとしていわれているだけで、取り締まられていないような気がするのですが。

A14．一般的には有線送信権の侵害にあたります。実態が明らかになり、その事実が証明でき、無体財産の秩序が乱されていると判断されれば、取り締まりが行われます。

Q15．ごく内輪な人だけのネットでも、アニメなどのキャラクタを使ったCGを発表するのはいけないのですか。

A15．前述したように私的使用の範囲を越えてはできません。「ごく内輪のネット」といっても、ネットという以上「私的」な範囲であると強弁することはむずかしいでしょう。

Q16．CGのデータ自体は文字の集まりですが、これは文字の集まりであり、絵が表示されるとは知らなかったと主張することは可能ですか。

A16．主張することは可能ですが、それが認められるとは思えません。

Q17．文字フォントに著作権は存在しないと聞きましたが、フォントを勝手に作って販売したりするのは違法であると聞きました。これはどういうことなのですか。

A17．文字フォント(タイプフェイス)それ自体に著作権があるか否かは、その文字フォントを検証しなければなりません。文字フォント集はデータベースの著作物として保護されるので、フォント集をコピーすれば著作権違反となります。また昨年改正になった不正競争防止法違反になる場合もあります。

用語解説★ ドキュメント：フリーソフトウェアの圧縮ファイルにいっしょに入っている文章のファイル。作者のコメント、くわしい使い方、転載の条件などが書かれている。アップロード：ネットのフリーソフトウェアのボードにプログラムやデータを転送すること。逆にボードから自分のコンピュータに転送することをダウンロードという。

フリーソフトウェア・ライブラリー

今回は、パソ通での標準的なフルカラーCGのフォーマットであるJPEGフォーマットのCGを見るためのローダーを収録した。MSX2以上対応で、すばらしいフルカラーCGを見ることができる。はじめは16色でCGをはじめた人たちも、技術の上昇にともなってフルカラーのCGを描くようになるので、JPEGフォーマットのCGはみんなレベルが高いのだ。

今回のフリーソフトウェア

●JPEGローダー	JLD. COM ver 1.00	by 青河 ナツメネットより転載
●グラフィックデータ	MAR_NATU. JPG	by まーかむ 東京BBSより転載

JPEGローダー JLD. COM ver. 1.00

とりあえずCGが見たい人は、付録ディスクから解凍した状態で、DOSプロンプトから〝JLD ＊.JPG⏎〟と入力すると起動する。MSX2ではSCREEN8で、2+／ターボRではSCREEN12で見ることができる。オプションの設定方法など、こまかい使用方法については、右のドキュメントの抜粋を見て、いろいろためしてほしい。オプションの設定によってかなりちがった感じに見えるだろう。この画面写真は、／H／L／C2のオプションで撮影した。

このローダーは標準的なJPEGフォーマットに対応しているが、すべてのJPEGフォーマットに対応しているわけではないので、まれに表示できないCGもあるので注意が必要。

↑このCGを見て、海に行きたくなった人、は〜い！

まーかむさん作の『MAR_NATU. JPG』は、東京BBSで作成した『夏少女』というCG集のパッケージ用に作成されたものだそうで、PC-386Sとスーパーフレーム2で作成。作者にとって初めてのフルカラー作品だそうだが、とてもそうとは思えない美しさだ。ひまわりの花や帽子にかかっているキラキラした日差しがキレイだね。

```
[使用方法]

JLD  [FILENAME].JPG  / [OPTION]

   ex. JLD TEMP.JPG            ;ｶﾚﾝﾄﾃﾞｨﾚｸﾄﾘのTEMP.JPG
       JLD *.*                 ;ｶﾚﾝﾄﾃﾞｨﾚｸﾄﾘのJPEG全部
       JLD H:TEMP              ;ﾄﾞﾗｲﾌﾞH:のTEMP.JPG

[オプション]

/Bn   n=1～9  画像表示後にｎ回ベルを鳴らします。

/Cn   n=0～9  ＳＣＲＥＥＮ１２に表示する場合、彩度を指定
      します。色化けが激しい時は、数字を小さくしてくださ
      い。数字が小さい程色が薄くなります。n=0 を指定する
      とモノクロ表示となります。デフォルトはn=4 です。

/D    ＭＳＸ２＋以降の機種でＳＣＲＥＥＮ８へディザ法表示
      します。

/En   n=1～9  １００ライン毎に垂直方向の表示可能ライン数
      を制限します。４２４ラインを越えるスクロールする画
      像の表示を途中で止めることが出来ます。４００ライン
      以下の指定ではあまり意味がありません。また、実際の
      ＪＰＥＧ画像は、８ドットまたは１６ドットのブロック
      から成りますので、厳密には８または１６の倍数に切り
      上げられます。

/Gn   n=0～9  ギャラリー・スイッチ  画像ファイルのみを次
      々と自動的に表示します。n はウェイト時間です。数が
      大きくなる程、ウェイト時間が長くなります。

/H    ３２ｂｉｔ高精度演算を行います。展開時間が遅くなる
      一方、より忠実に画像を再現します。デフォルトでは、
      １６ｂｉｔ精度で演算を行います。ただしディザ法で表
      示する場合、この高精度演算を行ってもあまり意味があ
      りません。

/I    ＪＰＥＧ展開用の技術情報や、コメントなどを表示しま
      す。コメントが漢字で書かれている場合は、予め漢字モ
      ードにしておかなければなりません。

/L    左寄せ表示。

/N    表示前の画面消去を行いません。前の画像を残したまま
      上描き表示します。

/R    右寄せ表示。

/@    無限ループ・スイッチ。ワイルド・カードを使った場合
      全てのファイルを表示し終わった後、最初に戻ってまた
      表示します。[ESC]キーを押すまで、永久にループしま
      す。ＪＰＥＧ画像が無いディスクではこのオプションは
      絶対に指定しないで下さい。一見暴走風になってしまい
      ます。(;_;)

[機能キー]

[0]-[9] ＳＣＲＥＥＮ１２に表示する場合、彩度を再設定して再
      表示します。

 [D]  ＭＳＸ２＋以降の機種でＳＣＲＥＥＮ８とＳＣＲＥＥＮ
      １２を交互に切り換えて再表示します。

 [H]  ３２ｂｉｔ高精度演算／１６ｂｉｔ低精度演算を交互に
      切り換えて再表示します。

 [L]  左寄せで再表示します。

 [M]  センタリングで再表示します。

 [R]  右寄せで再表示します。

 [ESC]
      画像表示を中止してＤＯＳに戻ります。

CTRL+[G]
      表示中の画像をＢＳＡＶＥ形式でセーブします。ファイ
      ルは表示ファイル同じドライブに作成されます。ディス
      クには十分な空き容量が必要です。セーブ中にリセット
      やブレークなどの強制中断は絶対に行わないで下さい。
      当然の事ながら、画像製作者の許可なくセーブしたもの
      を配布する事は出来ません。
```

DOS1の人　要注意!!

MSX−DOS1では、ファイル名としてアンダーバー(_)を認識しないので、DOS1上で今回のCGを見ようとして、〝JLD MAR_NATU JPG⏎〟と入力すると、「FILE NOT FOUND!!」と表示され、エラーになってしまいます。上の文章のようにファイル名にワイルドカードを使って、〝＊.JPG〟、または〝MAR？NATU.JPG〟とすれば問題はないわけですが、付録ディスクのデバッグ中に「バグだー!!」とさわぎだした編集部員がいました。ユーザーのみなさんは、もうとうぜんこんなことは知っていますね。では、このさわぎだした編集部員とは誰でしょう？ 当たってもなにも出ませんけど、おひまなら送ってね。

フリーソフトウェア感想文

6−7月号のRDS作成プログラムに関しては反響が大きくドトウのようにハガキが寄せられた。たくさんの感想のなかからほんの一部しか紹介できないのが残念……

●GAZE

こんなNEWなものがパソ天にのるなんて信じられない。何が画面に映っているかわからなかったので「CGステレオグラム」を本屋で立ち読みして練習した。（千葉県／有村唯史・16歳）

平行法も交差法もOKだから、浮き形も沈み形も見える♪〜。（静岡県／杉山佳充・？歳）

RDSってはやっているみたいやけどぜんぜん知らんかったぞ！ パソ通やってないからか？ でも立体に見えるのはすごい。この画像を使ってシューティングゲームとかやったら30秒ももたんだろう。おもしろそうやから作ってちょうだい。ぜったい無理や。

（大阪府／竹内陽一・19歳）

フリーソフトウェアとは★　多くの人に使ってもらうことを目的に無料で提供されているソフトのことをフリーソフトウェアと呼んでいる。最近は「パソ通＝フリーソフトウェア」という図式が定着してフリーソフトウェア目当てに通信をはじめる人も多い。そのせいか、使いっぱなしで感想を作者に返さない人が増えてきた。作者にとって使用者の感想は大きな活力なのだ。感想ぐらい書こうね。

草ネット探検隊

まず、おわびをしなければなりません。前号の、このコーナーにおいて、FIRST－BBSのアクセス番号がまちがっていました。正しくは0582-52-6358です。アクセス番号がはっきり読める宣伝CGを描いてくださったごとPさん、寛大なシスオペのまちゃ／さんに感謝とおわびを申し上げます。

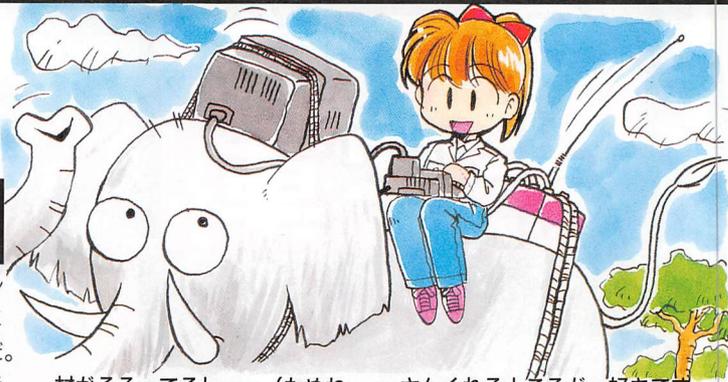
TEL-COMEL

今回は、九州の草ネット、福岡のTEL－COMELを紹介する。ここのホストプログラムには、人気の高いmmmを使用している。ボードのほかにトークルームという、いわば裏のボードが存在し、表のボードとちがった雰囲気で書き込みができることと、ファイルライブラリシステムの使いやすさが人気の秘密だ。

1985年に、1回線・300bpsのネット「COMEL」としてスタート。その後何度かの変身をとげて、無線クラブ「RADIO－COMEL」から1990年に現在のシステムになり、ネット名も、無線(RADIO)から電話回線(TELEPHONE)に替わったということで「TEL－COMEL」となった。現在の会員数は500名をこえ、沖縄や中国、四国地方からアクセスしている会員も多い。

ボードの話題はさまざまで、「谷山浩子のボード」などはめずらしい。アルバム『天空歌集』が発売されたときはみんなで批評をしたし、福岡での「101人コンサート」は毎年このボードのメンバーから主催者が出るそうだ。Tienさんがゲームマスターをしている「競馬予想のボード」などもめずらしい。ほかにも、アニメ、ゲーム、音楽、フリートークなどのボードも盛んで、どちらかというと軽い話題が多い。みんなのレスポンスは早く、いつのまにかボードの趣旨からはずれた方向に話題がどんどん発展してしまうこともしばしばあるとか。それはそれでおもしろい。CGのボードも、シグオペの、むちかわさんとたけしさんの活躍によってあやしげな盛り上がりを見せている。

会員の皆さんに、TEL－COMELの好きなところについて聞いてみた。

★そうだなあ……やっぱ、愉快痛快な人が多いってことが最初に思い付くいいとこでしね。(むちかわさん)★(ミ^^ミ)うてばひびくよーに反応があるってことでしょー。個性があるんだか、ありすぎなんだかわかんない人材がそろってるし……。(たぬねこさん)★特定のジャンルにかたまることなく、多方面の情報がそろっているところですね。あと、みょーに自分のネットをもってる人が多いってのもめずらしいかも。(しらいしゆうさん)★レスポンスが早くて量も多いことでしょうか。(Hanさん)★アヤシイところ(笑)(翅流風さん)★とりとめのないおしゃべりが続いていくところなんかいいですね。(Kozzyさん)★ホストシステムがmmmなところ。(たけしさん)★CGをたくさんくれるところが、好きです。(ねこえささん)★300bps時代からの歴史あるホスト。レスは早いし、シスオペのメンテがキメ細かい……。(Pyaiさん)★ひとつの話題からどんどん話がふくらんでいくこと。(Rayさん)

この他にも、たくさんのコメントがよせられた。いま入会すれば、こんな楽しい人たちが出迎えてくれる、さっそくアクセスしてみよう。Tri－Pにも対応しているので、遠方からでもだいじょうぶだ。

シスオペ・TOROUDO総司令さん

新しいもの好きの連中が集まって始めたTEL－COMELも、やっと会員500名をこえるBBSに成長しました。ハードディスクやモデムの故障など、いろんなことがありましたが、会員のみなさんに支えられ、なんとかここまでやってくることができました。

TEL－COMELを支えてくれる会員のみなさんやホストプログラムの作成者の方には、たいへん感謝しています。今後もいろいろな新しい試みを可能な限り実験していこうと思っていますので、みなさんもぜひ一度のぞいてみてください。

↑しらいしゆうさん作の宣伝CG。「服を着ている……」とはシスオペのTORoUDO総指令さんの弁(PC－9801・MAG形式)

ACCESS GUIDE

アクセス番号／092-641-8323(代表)
Tri－Pコールアウト／CXCOMEL
運営時間／24時間(メンテナンス随時)
回線数／2
所在地／福岡県福岡市
ホストプログラム／mmm
シスオペ／TAROUDO総司令、Alicia＋＋
ゲストID／KMCGUEST
入会方法／オンラインサインアップ

●通信制御手順
文字コード／シフトJIS
通信速度／300～9600 bps
通信方法／全2重
データビット長／8ビット
パリティ／なし
ストップビット／1ビット
フロー制御／RS／CS両用
シフト制御／行わない(SOFF)

ドキュメントの読み方★ フリーソフトウェアには本体とは別に「DOC」という拡張子のファイルが付属している。これはドキュメントと呼ばれ、使い方などが書かれているのだ。漢字BASICのある機種なら以下のようにTYPEコマンドを使えば表示することができる。①BASIC②CALL KANJI③CALL SYSTEM④MODE 80⑤TYPE ファイル名

ゲーム十字軍

CONTENTS

今回のプレゼント 今回のゲームプレゼントはDRGに、ブランクディスク3枚を板橋瑞穂、大西康夫、麗亜に送ります。賞金はよかん虫、Parao、謎のMSXユーザー、はるのヨメ、久原、北のコボルドにプレゼント。

ゲームのぞき穴

ゲームのウル技を紹介していくコーナーです。ビッグな技にはゲームソフトのプレゼントもある。あんまり古くてだれも知らないというのはダメかもしれない。

少しずつリニューアルしている十字軍。各コーナーも少しずつかっこよくなっていくのだ。

さて今回の「のぞき穴」は、付録ディスクに収録したオールディーズのゲーム特集だ。持っていない人がいたら、ぜひバックナンバーを購入するべし。

カレイジアス・ペルセウス　☆どこでも移動

普段は移動することのできない海や森の中を通り抜けできる方法を見つけました。まず主人公を画面の上下左右どこかの端に立たせます。そこで隣の画面に向かってナナメに移動させましょう。もし移動先の画面に移動不可能な地形があれば、主人公がその地形にめりこんでいます。このまま、上下(もしくは左右)に交互にナナメ移動で画面切りかえしていけば、どんどん進めます。これでかんたんに近道することができますよ。

(千葉県／板橋瑞穂・?歳)

☆1993年3月号で収録。

ほらね、こんなところもガンガン通れてしまうのだ

ウォーロイド　☆隠しステージ

通常のゲームでは登場しない隠しステージをみつけました。1人用でも2人用でもいいからとにかくゲームをはじめて、「SCENE 05」から「SCENE 08」までの面で、勝ったほうのエネルギーの1の位を8にします(どちらが勝ってもよい)。すると「SCENE 08」をクリアした後に、「SCENE ??」というステージが登場します。この面の背景は『ウォーロイド』と同じアスキーから発売されていたゲーム『ザ・キャッスル』がモチーフとなっています。

(北海道／大西康夫・18歳)

☆1992年11月号で収録。ほかにもありそうだけど……。

このように下ーケタを8にすればよい

これが隠しキャッスル面。タルがいい味出してる

レッドゾーン　☆エリアセレクト

『レッドゾーン』全16エリアの面セレクトの方法がわかりました。まず普通にゲームを始め、いつでもいいからESCキーでポーズをかけた後、BSキーと数字の1から4までのキー(テンキーは不可)を押しながらSELECTキーを押します。すると自動的にラウンドクリアとなって、希望のエリアへ行けます。行きたいエリアへは数字の1から4までのキーのうちどれを押しているかで変わります(右の表を参照のこと)。

(新潟県／DRG・20歳)

☆1993年2月号で収録。

このように最終エリアもすぐに遊べてしまうのです。いい時代になったものだ

エリアセレクト・コマンド表

押すキー	エリア	押すキー	エリア
1	2	14	10
2	3	24	11
12	4	124	12
3	5	34	13
13	6	134	14
23	7	234	15
123	8	1234	16
4	9		

通り抜けできます

ゲームでツマってサジを投げたらQ係へ。私知ってる、という人は封書ではなくハガキにてA係へ。解答に問題がなければA採用者に賞金が支払われる。

いつもより少し多めになった「通り抜けできます」だ。ただ2号つづけて募集した『刑事大打撃』の解答は結局こなかった。質問は2月か4－5月号にあるのでわかる人のハガキを待つ。

スーパーピンクソックス

Q 『まなどこ』でタンタンメンが手に入らない。

A 群馬県・よかん虫

4－5月号　スーパーピンクソックス　のお答え

黒パックも言っていたように、すし処「ぶり」のさよりが重要な事を知っています。さよりが同じ事しか言わなくなったら、

動物園：伝兵衛と2回会い、女の武器を手に入れる。また、この時、呪文　XXXXに必要なものをチェックしておく➡ぶり：さよりからICカードをもらい…まあいいや➡珍宝軒：「タンタンメンを〜」のメンバーと話す➡まけどにあ：黒パックから伝言ダイヤルの番号をきく➡部屋：伝言ダイヤルにTEL➡駅前：魔法ステッキをひろう➡村雨デンタルクリニック：れい子先生と話す➡駅前：ふくなりと話す➡部屋：伝言ダイヤルの返事をきく➡村雨DC：れい子先生の…まあ、ねえ➡動物園：伝兵衛から呪文をさずかる➡駅前：呪文をとなえる➡村雨DC：テンテンと会う

これでOKです。しかしとなえる呪文、僕には「テクマクマヤコン」くらいしかわからないなあ。こういうのはセンメン村のおじさんが詳しそ……うひゃあああああああああああああ！　い、今の聞かなかった事にして下さいっ！　さ、さよなら～っ!!

駅前にいるオタクが十字軍前任担当Fなのは有名な話？

この子がさがし求めていたテンテンちゃんなんだ

トリトーン

Q ROM版で、アイテムの王冠が手に入らない。

A 神奈川県・Parao

ROM版

トリトーン（4・5月号）

A　ずばり王冠への行き方です。（場所は分かるでしょう？）

・まず右の画面の、右はじの穴に入る。
・出口の左画面の岩の所に行く（通れる）
・岩にかさなって魔法FLASHを使う。これで王冠は、あなたのもの

Q　ところが、私は全アイテムあるのに、ビッグドラゴン（ペイバルーナ）の所へ行けません、誰か（とくに田口さん）教えてください。

きたない字で失礼　BY. Parao

というわけで引きつづき質問に答えてくれる人を募集中

不思議の国のアリス

Q 日本語はホール、英語はウサギの家でつまった。

A 宮城県・謎のMSXユーザー

4～5月号の「不思議の国のアリス」（1984．マイクロキャビン）のお答え。（ただし、私のプレイしたのは、DISK-P.A.C.版なので、あなたのお持ちの物は違うかもしれません。）

それでは、日本語版から…ホールとは、おそらく最初の「広いホール」のことでしょう。ここでは、まず、テーブルをミルして、カギとビンを見つけ、その2つを、トルしましょう。ホールのカーテンをアケルして、チイサイドアを発見します。次に、ジュースをノムして、体を小さくして、チイサイドアの、カギヲアケルします。そうしたら、チイサイドアをアケル、そしてチイサイドアにハイル。これでOKのはずです。

英語版は「ウサギの家」ですか、ここってハマりますよね…家に入ったら、まず、FANをTAKEします。（実際は、TAKE FANでな駄に入力する。）DRESSERをLOOKし、発見したBOTTLEとGLOVEもTAKEしましょう。そしたら、LOOK CHIMNEYでつかえているSTICKを見つけます。それを外すには、WEAR GLOVEで身につけ、FAN MYSELFで自分をあおぎ、体を大きくします。すると、STICKをTAKEできるので、取り外しましょう。DRINK JUICEで体を戻してから、CLIMB CHIMNEYでめでたく外へ出られます。ただし、どこかでPARASOLを入手しておかないとゲームオーバーになります。（ウサギの家の前で、GOしてみましょう。）これからもハマりっぽい所がたくさん出てきます。もしまたハマッたら、いつでも質問してください。　By謎のMSXユーザー

ALICE

今日のコマンド選択式アドベンチャーにはないムズさ

サーク・ガゼルの塔

Q 風の間の、転移の宝玉が入った宝箱の先の、少し上のほうに立っている石像のいう『導きの像』というのはどこにあるのですか。

A 香川県・はるのヨメ

4・5月号の『サーク・ガゼルの塔』の答えです。［その1］

たぶん★壁に書かれたメッセージを読んだと思います。そこに書かれてあった↙こうゆうヤツですが、これは

○○｜○○○○

3階のアル・アクリラと戦った部屋にあった石像を意味しています。『左から2番目の石像の間を通り抜けろ』とゆうことを表しています。

そこを通り抜けると★4階へつながるハシゴがあるのでまずのぼって下さい。うろうろしているとバルコニーに出ます。そこからさらにどんどん行くと宝箱があります。その宝箱のトラップにひっかかると3階の水圧調整室に出ます。そこにあるスイッチを押すと今度は2階の炎のために宝箱がとれなかった部屋に出ます。その宝箱の中に★『やぶれた巻物（右）』と『第3の鍵』が入っています。これで持ち物の準備はOK。あとは『やぶれた巻物』に書いてあるようにするだけです。3階のボスの前の『うそつきのとびら』の前の所（図参照のこと）にある4つの穴（？）の西から（左から）3番目の穴に入ると隠し部屋の手前に出ます。左側が『導きの像』のある部屋です。まちがえて他のところに入ってもフェルの所にもどるだけです。

このマップイラストは今まででいちばんの見やすさだ。Mファンで仕事しません？

シュヴァルツシルト

Q 2番目の敵、バディ共和国に歯が立ちません。

A 愛知県・久原雅彦

シュヴァルツシルトのお答え

確かにバディ共和国は強い!!　私も最初にここでつまってました。バディ共和国を倒すためには当然強い軍事力が必要です。しかしそれは反乱軍を倒してからでは遅いのです。つまり反乱軍を壊滅寸前まで追いこみ、あとは自国の開発に力を入れて下さい。そしてI型戦艦がつくれるぐらいにして戦艦の数をととのえて反乱軍を倒して下さい。この方法は少しひきょうですが確実に勝利できます。バディ共和国を倒したあとも強国が多いのですぐにバディ共和国をつぶさないで国力を強くしておくと楽ですよ。では、がんばって下さい。

注　反乱軍をあまり長いターン倒さずにいるとある国からP型戦艦が300機ほど反乱軍に送られてきて倒せなくなるのであまりねばるのはやめておきましょう。

PS　ちなみに私も今だクリアしてなかったりする…

by 久原

この方法以外でも攻略可能だが、要は考えかたなのです

抜忍伝説

Q 幻妖斎の章で四鬼のところで先に進めない。

A 北海道・北のコボルド

「抜忍伝説」

「幻妖斎」の答え（4・5月号）

このイベントでは、思い切って、四鬼に手足をあげてしまおう。「ゲームオーバーになる」という事であるが、その原因は「保存したところからゲームを始めますか？」という所で「はい」と答えているからだろう。

この場面では、「いいえ」と答えよう。

すると、動けずにその場にいる状態になるが、この時、カーソルキーの一方向を押しながら6．7秒待とう。四鬼が戻ってきて、幻妖斎のしぶとさに心を打たれ、力を貸してくれるだろう。

次のイベントは「赤目の滝」だ！※

エンディングは近い！

幻妖斎　那鬼丸　小源太

全体MAP

このへんに滝がある

by 北のコボルド

常識的なプレイでは絶対クリアできないイベントですね

あじのわたしにきくか？

Q 『サーク』シリーズのデバッグモードの出しかたは？

A 『サーク』はメニューで「ロード」の上にカーソルをあわせパッドのBボタンを押しながら上上下下右左右左Aと押す。『サークII』はポーズ中にMIYUKIと入力、次にセレクトキーを押してXAK2（テンキーは不可）と入力。『ガゼル』はポーズ中に上左下右C上左下右X上左下右Cと押すのよーん。

前にやった『ガリウス』5面がまだ解けないとのこと。ココに立つのだよ

教えてください

☆質問ハガキを紹介する前に、『トリトーン』の解答ハガキのなかにある質問もよろしく。

Q 『ぷよぷよ』のミッションモードで、ミッション24が解けません。できればその先の面のアドバイスも含めてお願いします。（愛媛県／大西裕司・20歳）

☆他機種で「なぞなぞぷよぷよ」といっているやつだね。

Q 『ゼロ・第4のユニット4』で、バシニコフにシリコンチップを渡したあと、キーネルソンの疑いも沖田玲子の話で晴れたのですが、その後がどうしても進みません。（宮城県／加藤：17歳）

Q 『ヴァリスII』のアクト6がナマイキなんです。有効な武器、攻略法など教えてください。ウル技もあったらお願いします。（戸塚ぎーちさんのファン・18歳）

Q 『妖怪屋敷』の1面のボス、ナマ首が倒せません。弱点、倒しかたを教えてください。（群馬県／ねぎ・15歳）他2通

☆1面のボスに全国で3人もハマっているなんて……。

Q 『ファンタジーIII』で、やみの城に行くことができません。「Derk key」は取りました。それから「Gem of Lt」は何か意味があるのですか？　ちなみにスコアは85です。（大分県／ピット・17歳）

☆今回は『トリトーン』をふくむ全6種類の質問への解答を募集します。しめ切りは8月末日必着だけど、『刑事大打撃』の解答はずーっとまってます。いちおういっとくと、質問ハガキは年中無休で募集中です。以上よろしく。

新コーナー タイトル未定

ネコや、うちのネコは、ハトに向かって飛びかかれない自分にイライラして、「ワン！」と犬のように吠えました。ゴロゴロといっているときに鼻に耳を近づけると「ゴロゴロフーゴロゴロフー」と聞こえるのが好きです。吐く前の「ホワォーッ」はドキッとします。（大阪府／宅野和人・16歳）☆確かにあのネコが吐くときの奇声はコワい。私の家にも今年で15歳になったネコを飼っているのだが、あの鳴き声を出したときは、夜中でも家族全員が目を覚ましてネコを屋外へほおり出すという条件反射が身についている。

ゲームのつくりかた　ああいそがしいとこ、すんませんなぁ。あっしもファンダムにゲームつくっておくりたいんですけどねぇ、どうやってやればいいのか、さ————っぱり、わかんねぇ。だから、どんな本で勉強したらいいのか、お・し・え・て♡（大阪府／アンティンボロナッテ・14歳）☆ポニーキャニオンのゲームミュージックをあつかう、サイトロンの広報の半澤勇一さんから、最近同じようなことを聞かれた。最近ＭＳＸ２を購入した（！）同僚がいるとのこと。とはいうものの、最近ではＭＳＸ関係の書籍ってどこにも置いてないんですよ……。だからＭＳＸファンをよく読んで勉強するのがベストみたいです。

MSXファン★コミュニケーション・ランド★ Vol.2 COMMUNICATION LAND

新コーナーになったばかりなのに、たくさんの投稿がきてくれて、うれしい悲鳴をあげている。そんなわけで今回は、すしづめ状態になってしまった。

アレにひとこと&イラストコーナー

ＭＳＸのゲームに対するいちゃもんや感想、楽しみ方やおもしろい遊び方などを公表する場「アレにひとこと」。「イラストコーナー」はオリジナル、もしくはちょっとでもＭＳＸに関連しているものが望ましいな。いくら有名だからって、ファミコンやＰＣ－98のゲームのものを書かれても困っちゃうよ。

ところで、どちらのコーナーにも毎回「お題」をつけてほしいという要望が多いので、今回から実施することにした。また、次号掲載を狙うなら、しめ切りを必ず守ってほしい。

●かすたまキット

★「かすたまキット」のキャンペーンは、かんたんすぎます。クラウド軍でやったせいかもしれませんが、まず、敵のユニットが弱い。「かすたま」じゃない本家のほうのキャンペーンは敵のレベルがＣとかＢあったのに、今回はみんなＦ。これじゃあちょっとはりあいがない。それに結構バグがあるし、ほとんどのマップを20ターン以内でクリアできてしまう。ヘタすりゃ10ターン以内でクリアできてしまうマップもある。初心者用に難易度を落としているのだろうか？

（広島県／舛岡淳・？歳・男・１Ｐ）

きっと、サーク混成チーム軍でプレイすれば、クラウド軍の３倍は苦労するだろうね。最強の軍団で勝つよりも、最弱の軍団で勝つのが男だぜ！

●マルチプレイ

★第３回マルチプレイに応募して、定員に満たないために、涙をのんだひとりです。楽しみにしていたのにこれはショックでした。こんな僕でよかったら、題材を「大戦略」や「風雲録」にして誰かマルチプレイをしません？

（千葉県／守田淳平・？歳・男・１Ｐ）

編集部も定員割れを起こすとは思わなかった。こちらとしても非常に残念なことだとは思うが、事実をねじ曲げることはできないのだ。

みつけた！

↑あの末永さんの読者投稿作品。「若気のいたりです」とは本人の弁。左はＭマガ88年１月号、右は本誌87年10月号に採用したもの（広島県／本山友則・？歳・男・１Ｐ）

←うっひょ～、じゅるじゅる。脚のバランスと寄り目じゃなきゃ最高（大阪府／赤坂和俊・19歳・男・１Ｐ）

←ハガキ２枚組の力作。ラトクの顔が切れているのが残念だな。イラストはＢ５の大きさで送ってきてかまわないぞ（東京都／とりボール・15歳・女・２Ｐ）

●ぷよぷよ

★カーバンクルってカワイイ♡　それを見るためだけにプレイしていたはずが、いつのまにかハマっていた……。そういえば「ぷよぷよ」ってＭＳＸが元祖なんですよね。でも、ゲーセンの「ぷよぷよ」とはかなり違いますね。

（新潟県／アルル・17歳・女・１Ｐ）

久しぶりに女の子が人前で堂々とできるゲームが登場してよかったね。

→大人気の「ぷよぷよ」から、アルルとカーバンクルとぷよの登場（埼玉県／小田有紀・20歳・女・１Ｐ）

←あいかわらずリアルなイラストだ。妙に威圧感があるなあ。ちょっと怖いものがあるね（青森県／東州斎写楽三世・？歳・男・１Ｐ）

仲間募集よ

水滸伝サークル 日の本梁山泊です。
会員すべてペンネームは水滸伝登場人物名というあやしげな集団（笑）。
会誌「宴II」（月刊）で水滸伝をたっぷり楽しんでください。入会希望の方下記へ

〒023　62円切手同封の上…　←パソコンなら…
岩手県水沢市福原68－8
菊地幸子 までよろしく!!

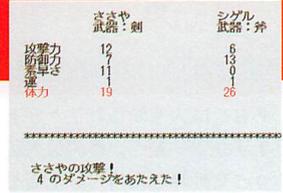
←くれぐれもイタズラをしないように。まあ、そんな読者はいないだろうけどね（ポイントはなし）

投稿作品のポイント制度

このコーナーに採用された人には、基本的に１作品掲載されるごとに１ポイント加算されます。すばらしい作品には２ポイントや３ポイントなんてこともあります。名前の最後に書いてあるのがそれです。このポイントは累積されて、ポイントに応じた賞品をプレゼントします。３点：千円分の図書券。５点：３千円分の図書券。７点：好きなゲームソフト１本。万がいちの９点：編集部員全員のサイン入り色紙＆１万円分の図書券！　となってます。ポイントは賞品に交換した時点でクリアします。

■**アレにひとことのお題**
「コナミのゲーム」からひとつ選ぶ

■**イラストのお題**
「ゲームに登場するわき役」を描いてね

第1回 読者参加企画 対戦型トーナメントゲーム ガマック！（仮称）

トーナメントの対戦ゲーム画面。これをつかって勝負をするのだ

急募したにもかかわらず、多数の参加者に恵まれて、予想以上の盛り上がりをみせた。

前回説明できなかったが、決勝トーナメント参加者は128名。発表は本名のみ。まず、このイスを巡って予選を行う。くわしくは下のカコミを参照。気になる応募総数は248通。競争率は低かった。応募した人はラッキーだったね。今回は、封書に書いてきたもの、アンケートに書いてきたものも含めたが、次回からは無効とするので必ずハガキで応募してほしい。

順位	名前	No.
1	三橋政雄	45
2	塚元広	82
3	安藤一紀	126
3	長谷川豊	28
5	久保俊之	102
5	岩澤智慈	73
5	長瀬孝司	62
5	笠井わか子	14
9	水野谷泉	119
9	藤原大輔	109
9	池田達哉	95
9	山下厚志	68
9	水谷健一	52
9	西浜剛	35
9	広田敦	22
9	守田淳平	2
17	前田真友子	7
17	小川智也	10
17	安江孝行	18
17	渡田睦史	32
17	大鹿由美子	39
17	八木伸介	43
17	上田友	55
17	岡本治	58
17	松村智和	72
17	加藤俊之	79
17	時本芳則	85
17	矢島菜美子	90
17	橋本道成	105
17	古高信子	114
17	川浦晴信	122
17	手塚範博	100
33	田中美耶	6
33	大原利幸	12
33	小金沢聡	16
33	吉岡宏之	20
33	伊藤祐一	23
33	小舟康友	26
33	西田達也	30
33	諫山貴由	34
33	浜口一洋	38
33	谷口良二	41
33	石栗康弘	65
33	片桐奏明	70
33	黒田圭一	76
33	中園義和	77
33	梅川恵郎	84
33	疋田猛	88
33	古谷和俊	91
33	木口雅樹	94
33	永田哲也	98
33	中村康之	103
33	長瀬勝俊	107
33	吉岡薫	112
33	鈴木道隆	115
33	宮本淳	118
33	高橋正憲	124
33	柳沢陽一	127
33	中田正彦	3
33	本山友則	48
33	高山智幸	49
33	萩谷大典	53
33	池田圭	59
33	大鹿亨	64
65	秋山雄治	116
65	横山克二	113
65	黒川研	111
65	込山崇	110
65	川上久美子	108
65	斉藤太郎	106
65	赤羽岳人	104
65	佐藤健太	101
65	古立智之	99
65	岡田かおる	97
65	青木信一	96
65	楢和隆	93
65	瀬川誠実	92
65	大内研	89
65	森大樹	87
65	上岡剛	86
65	石井義人	83
65	米田愛	81
65	中曽根康行	80
65	山下滋宏	123
65	三柴大	121
65	高橋一智	128
65	馬場啓二	125
65	松葉豪	78
65	長崎強	75
65	高山泰	74
65	山内健	71
65	土岐賢	69
65	稲村雅孝	66
65	佐久間恵美子	67
65	遠藤匡則	63
65	中山孝弘	61
65	青柳泰弘	60
65	竹下哲朗	57
65	尾山康幸	56
65	細渕崇生	54
65	小西直人	51
65	大橋稔	50
65	佐久間真優子	47
65	勝田浩明	46
65	森津正臣	44
65	浜田正登	42
65	佐野賢太朗	40
65	黒田宇	37
65	飯島仁	36
65	江口一成	33
65	西田康志	31
65	本塚裕幸	29
65	佐藤芳孝	27
65	安部浩	25
65	橋場裕	24
65	小林浩尚	21
65	鎌形真樹	19
65	山崎泰則	17
65	西田剛	15
65	内藤啓一	13
65	早津裕	11
65	三好盛久	9
65	冨岡優	8
65	工藤秋彦	5
65	飯島信隆	4
65	沖本啓一	1
65	臼井良輔	120
65	嶋田満	117

大会内容

「ガマック！」とは読者から送ってもらったパラメータをもとに、編集部で作ったプログラムでどちらかの体力がゼロになるまで勝負させるトーナメントゲームだ。

●第1回の決勝は塚元広の「レディウス」と、三橋正雄の「ケン」で争われた。試合開始の合図と同時にレディウスが先制するも、斧の命中率の低さから空を斬る。逆にケンがカウンターで連続攻撃。大ダメージを与える。これを防ぎレディウスが切りかかる。今度は攻撃力のある斧が見事にヒット。一撃でほぼ互角に。連続攻撃で渾身の力を込めた斧だが空を斬る。そして次のケンの攻撃がヒットした瞬間、初代王者が決まった。

■ライセンスIDの発行

くわしくは下の欄外に書いてあるので、そちらを参照してくれ。

■大会規定

①決勝トーナメント出場者128名を決めるのも対戦。例：300人の参加者がいたら、ランダム対戦で150人にし、次の対戦で75人にする。まず75人が決定。負けた75人で対戦をする、というようにハンパはシードしながら最後の1人まで対戦を繰り返し、決勝トーナメント出場者を決定する。

②参加者は1人につき1キャラしか応募してはいけない。

③IDがある人は必ず書くこと。書いてない場合で、基本値50を上回る場合は無効とする。

■参加方法（前回からの変更点あり）

基本値50を体力・攻撃力・防御力・素早さ・運のパラメータにふりわける。体力だけは最低1にすること。攻撃特性を変える攻撃手段は命中率アップ・攻撃力ダウンの素手、その正反対の斧、中間特性の剣からひとつ選ぶ。パラメータと攻撃手段、キャラの名前をわかりやすく必ずハガキに書き、下のカコミをよくみて送ること。締め切りをすぎたら無効。

おハガキくださ〜い！

次号に掲載できる作品は、基本的に発売月の20日前後に届いたものまでが対象になる。7月は20日編集部着だ。作品は締め切りをすぎて届いた場合、次々号採用対象にしペンネームは英文じゃない簡潔なもののみ有効（ガマックを除く）とする。住所（〒も）・氏名・年齢・学年（職業）・性別を投稿者がどんな人かを少しでも知ってもらうために、必ず書いてほしい。

〒105 東京都港区新橋4-10-7
TIM MSX・FAN編集部
「コミュラン○×（それぞれ）のコーナー」係

新コーナー タイトル未定

発見!! な、な、な、なんと、先日秋葉原でソニーの外づけディスクドライブ、HB-Iなんとか、を見つけた（5台も）。場所は「ラオックス・コンピューター館」のうらのほうにある「ロケット」の2階。さあ急げ!!（東京都／近藤秀和・？歳）☆じつはこのソニー製ディスクドライブ、現在も販売中なのである。どうも松下製の同様の製品が製造中止になったため、2ドライブのMSXを欲しいと思ったユーザーはみんなソニーにたよっているというわけ。アフターフォローのあるソニーの会社がらが、意外なところでみんなを助けているんだね。

ライセンスIDの発行：次回から基本値50にボーナスポイントを加算した値でキャラを作れるようになる。ボーナスポイントは以下に書く。1位・5P、2位・4P、3位・3P、5位・2P、9位・1P、17位以下はなし。IDはG89のあとに順位、番号をつければよい。例として1位の三橋くんならG890145、9位の山下くんならG890968となる。1度IDができたら次号以降、毎回使える。IDは住所等で確認するので、必ず明記すること。

今度は、お題イラストの投稿が激減したぞ。はやく送ってこい。今回のお題は「さ」です。●さんざんに 期待させてた シムシティー 発売中止 こんなのありかよ(大阪府/Y・O・ハマー・?歳)☆同様の歌がかなりの数寄せられた。●去る者を 追わずにいれる わけがない ソフトハウスさん 戻ってきてよ(大阪府/TOPCON・?歳)☆う～ん、話題が暗いものばかりだ。●沙羅曼蛇 中古ショップで 見かけたが グラ2ないので 買うのをやめる(京都府/PPM・18歳)☆真のエンディングが見れないもんね。次回は「わ」で始まる歌をよろしく。明るい歌も待っている。じめ切りは8月末日。イラスト・麗華

桃色図鑑 禁断の愛・対決!ロリータVS.アニキ

人間これだけいれば、いろいろな愛のかたちがある。アブノーマルな愛について少し語ってみましょうか。

あなたは人を愛したことがありますか? 愛というのは人のもっとも純粋な気持ち。ただその純粋さゆえに、精神にあたえる影響も大きい。

自分の純粋な心の中にある、理想の人間の究極を望んだ結果、常人には理解できないところに理想がイってしまった人々がいる。それが世間では曲がった愛といわれている、ロリータ・コンプレックス(少女趣味)と同性愛だろう。それぞれ純粋な心と身体を持った人&もっとも自分自身の理想に近い人をもとめた産物だ。今回は男である筆者が、この2つの愛の純粋さについてそれぞれ考察してみよう。

『夢二』の谷崎潤二郎。ホモ雑誌の表紙になれる

4大ソフトに見る少女と兄貴の裸体

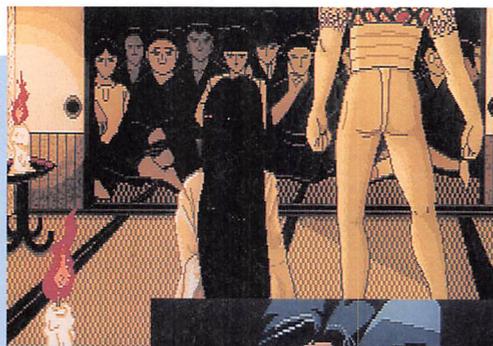
人間のいちばん純粋な姿、それはハダカだ。ということで少し強引な気もするが、少女と同性である男性のヌードをならべてみる。こうしてみると1つのソフトで公平に両者の欲望を満たしているのがわかる(そんなことはないか)。ゲームの世界では彼らの愛はごく自然に表現されているのだ。

対象ソフト(上から順に)
- ●夢二・浅草綺譚
- ●スーパーピンクソックス(まなみのどこまでイクの?)
- ●プリンセスメーカー
- ●MSXトレイン1

少女の純粋な姿に性的欲求、創作意欲を見いだそうとする夢二。天才ゆえの苦悩だ

けがれを知らない少女の素肌はまるで絹のように透き通っている。心が安らかになる

未熟な心身は真っ白なキャンバス。これからそこに描かれる未来は無限に広がるのだ

純真無垢な瞳にみつめられると、社会でけがれた自分の心が見透かされるようで……

引きしまった尻。全身を見ずともそのきたえ抜かれた美しい身体が容易に想像できる

美しい肌を維持するには顔パックは欠かせない。あとはプロテインと、ワセリンの光沢

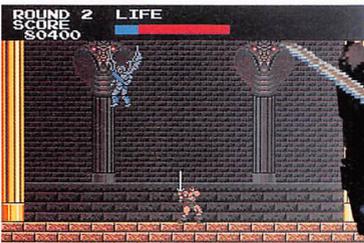
幾多の戦いをへてきた肉体はその男の人生そのもの。そして誰もが憧れる究極のボディ

男の涙。人間が持つ哀愁のすべてがその行為に集約され、見るものを感動へといざなう

MSXの歴史を彩った兄貴たちの勇姿

美少女ブームがおきる前、ゲームの主人公といえば男だった。彼ら、闘う者のきたえ抜かれた肉体は頼もしく、われわれゲーマーのあこがれだった。あこがれが愛にかわる。至極普通の話ではないか。MSX10年の歴史上、ボディビルダーも真っ青のたくましいキャラクターたちのお姿を紹介しよう。これらのゲームにハマったことのある人は兄貴と愛を語る資格アリだ。

⬅元祖格闘物『イー・アル・カンフー』の肉体のぶつかりあい。余裕を感じさせるスマイルが悩殺される

➡「ヒーロー・オブ・ランス」より。真のヒロイズムがここにある

⬆「ラスタンサーガ」。戦いのなかに彼は伝説（サーガ）を生む。怒りは肉体を鋼鉄と化す

⬆「スーパー・ランボー・スペシャル」。戦うことでしか生きる意味を見いだせない男

MSXといえば『アシュギーネ』

松下初のMSX2「A1」の登場とともにキャンペーンキャラとして出現した半獣半人の男アシュギーネ。いわばMSXにおけるマリオであり、ソニックである。しかし彼を知る人はいまや数少ない。すごい頭脳は消え去った。

⬆ピッツー版。いざ戦わん

⬆マイクロキャビン版。シブい横顔

⬆T＆Eソフト版。異形の戦士の降臨

ボクらのキモチはもう止まらない

こうして見れば、本質的には彼らロリコン、または兄貴趣味の人だって普通の人と同じ愛をもとめている、人生の旅人（おおげさ）なのである。といったところで、いつものようにこのコーナーの幕は強引に閉じる。

だがどんなに純粋な愛であろうと、普通の愛のかたちから離された彼らの境遇は、やはり哀しみを背負っているように思えてしまう。

それ以前に、こうしてコンピュータ上に描かれた2次元（平面上）のハダカにヨダレをたらしているキミ自身は、どんな愛情をもった結果なのだろうか？純粋というよりは不純な愛を感じてしまう2次元コンプレックスには明日はないかもよ……。

⬆「キャビバニ」の末永さんイラスト。P92同様、美少女を描かせれば天下一品

⬆アニキと少女への想い。アブノーマルな愛の行方はいったいどこへいくのやら

甘美で耽美なCDをプレゼント

これから紹介するアルバムはゲーム音楽というワクを超えた世界に存在する。まずは『超兄貴』。兄貴のかけ声とタメ息がリズムをとり、情熱の音楽が奏でられる。このCDは、ゲームの発売本数の数倍という異例のヒットを記録した。一方、美少女満載のアルバム『同級生』は、8人の女の子それぞれのちょっとエッチなショートドラマが若人の五感を刺激する。これらのCDを聴きながら、このページを読み直せばきっとその世界にドップリつかれるだろう。というわけでこの2枚のCDをNECアベニューより各2名にプレゼントする。自分は同性愛、ロリコンどちらに共感するかをくわしく書いて『桃色図鑑♡もうダメだぁ』係まで送れ。8月8日必着。いつものようにイラストでも受けつけるよ。

⬅先日行われた『超兄貴』ライブの模様。密室は汗とワセリンのにおいで異次元空間。ライブビデオも発売か？

➡サウンド・メモリアル『同級生』は2800円で誰でも買えます

⬅CD『超兄貴』も2800円で発売中。1日1回は聴くのが常識

投稿大募集

①ゲームのぞき穴→ウル技はここへ。②通り抜けできます→ツマったら「Q」係、その回答ハガキを「A」係へ。③ゲーム私説博物誌→名作迷作ゲームについて語ろう。④コミュニケーション・ランド→新企画満載。くわしくは本文参照。イラストもここ。⑤歌を詠む会→五・七・五・七・七の和歌を詠んでくれ。⑥新コーナータイトル未定→欄外なんでもアリ。採用者のうち①にはゲームソフトかブランクディスク3枚、②の「A」には賞金、③の一部になつかしソフト、④はポイントに応じて図書券などを、⑤のお題イラストにはディスタ3枚をプレゼント。あて先は〒105 東京都港区新橋4-10-7 T・M MSX・FAN編集部「ゲーム十字軍」それぞれのコーナー係まで。

欄外ウル技博物誌

ここでは「ゲーム私説博物誌」で紹介されたゲームのウル技のコーナーです。まずは「グラディウス」。①ツインビーでプレイ。スロット2に「ツインビー」を差して電源を入れる。②パワーアップ。F1キーでポーズをかけたあと「HYPER」と入力。また、武器の名を入力すればその武器が装備される。その他、各面固有のフル装備パスワードもあるが書ききれん！ ごめんね。お次は「ザナック」(MSX1版)です。①コンティニュー。ゲームオーバーのときにESCをおしながらスペース。②隠し面。2面でワープするエネミーイレーサーを取り、2面の最初に戻る。「ROUND 2」の表示が出たらRとOの間を撃つ。エネミーイレーサーが出るので黒くなったら取る。0面ができる。

ゲーム私説博物誌

MSX約10年の歴史の中で、名作・迷作を語るコーナー。こちらで指定したゲーム以外でもいいから熱い想いを送ってくれ。なつかしソフトをプレゼントする。

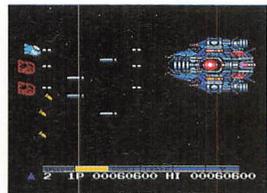
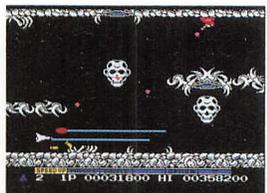
ゲーム十字軍のトリをしめくくりますは、名作ゲームを読者がハガキでレビューする、できて間もないこのコーナー。ついに読者のお便りを紹介できるようになった。これでやっと本番だぜ。というわけで今回は2大シューティングの紹介！

グラディウス

コナミ1986年の作品。パワーアップのシステム、オプションなど、今でこそ常識的となった攻撃を創作し、また面ごとにちがう世界があるという画期的な展開を生み出した、現在のゲームのお手本となったゲーム。MSX版は初の1メガROMによる移植度の高さが話題になった。

大容量が成しえた美しいビジュアル画面！

歴史的名作の名移植

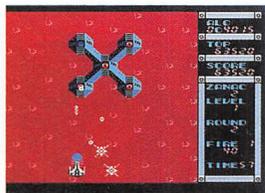
アーケードの移植作品として、先に発売されたファミコン版を越えるデキを目指して制作されたというMSX版。「気合の入ったデモ画面、長いレーザー、巨大なビッグコア」(東京／冨澤暁)「4面はアイアンメイデンが出るし、ラストの脳みその前にメカ触手があるし」(宮城／ジェラール・モヒカン)といった移植度の高さがウリ。でも「それに加えて独自のオリジナル面(骨ステージ)や4つのエクストラステージなどMSX版だけの要素を盛り込んでいる所が素晴らしいと思います」(東京／KOTTA)というように、独自のグラディウスの世界を作っていた。「自力でエクストラステージを発見したときは、身震いするほどうれしかったのをおぼえている」(東京／武田裕)ただでさえ移植が難しいMSXに、この新しい要素を加えた機転が、のちの『グラディウス2』『沙羅曼蛇』『パロディウス』『ゴーファーの野望・エピソード2』へと続くMSXオリジナルの展開を生む。現在もユーザーの気持ちである、「このゲームを"MSXで"やってみたい」というのは、こういう名移植の名アレンジが生み出したココロなのかもしれない。ちなみに海外版は『ネメシス』という。

巨大なビッグコアに応戦するツインビー？(欄外参照)

骨ステージの追加はMSXだけの優越感にひたれた

ザナック

ポニー(現ポニーキャニオン)1986年の作品。制作はコンパイル。通常弾と8つの特殊兵器を使い分けるシューティング。敵の攻撃がパターンではないAI機能がウリだった。のちにパワーアップしたMSX2版、コンパイルオリジナルの『アレスタ』シリーズへと続いていく。

ランダーも出現して出撃を歓迎する？

コンパイルの名を世に知らしめた作品

「出撃のファンファーレが鳴り響く。徐々に加速。すぐに地形は高速で流れ出す。キャラクタがたくさん出てきても、まったく処理落ちしない。素晴らしい」(宮城／ひのと幽火)しかしウリは技術だけではない。人気の秘密は難易度にある。「ジョイカードの連射機能を使うとアッという間にALC(オートレベルコントローラー)の数字が増えて敵がドッと押し寄せてきて驚いた」(滋賀／長瀬勝俊)AIは、最終面や隠しの0面の攻撃の激しさの中でも、攻略不可能と感じさせないバランスを維持した。大量に放たれた敵弾を1ドット単位で避けつつ、自機のフル攻撃で敵を粉砕する。この快感がたまらない。「最終面をクリアしたときの目の疲れと気持ち良さ」(千葉／海野正道)が得たいという、シューティングの本質？ を教えてくれた。

上手な色使いにより単調さをかなり克服している

8種の武器は多彩で、いろんな楽しみかたが可能

MSX2版ザナックはより美しく

上でも触れたが『ザナック』にはMSX1版のほかにも2版もある。中ボスの大型空中物がいたり、音楽が増えていたり、だいいちグラフィックがきれい(ファミコン版と同じ)。昔MSX1版はTAKERUで販売していたのだから、これを再販してもイイのになぁ〜。

最終面の高速スクロールは史上最速？

あなたの名作、教えてください

自由部門の発表は次回にまわします。募集は随時受けつけてます。で今回のお便りで多かったものが、ゲームにまつわる「自分の」思い出。ここはゲームのどこがよかったのかを語るページ。ゲームについてもちゃんと書いてね。とにかく武田裕&ひのと幽火に『アルカノイドII』をプレゼント。さて今回のお題はTAKERUで復活した『魔導物語』と『アレスタ2』。これなら「今やっている」という人もいるから投稿量も増える？ 抽選でコナミの『モピレンジャー』を1名、『ハイパーオリンピック1・2』をセットで1名にプレゼント。ハイパーショットはないぞ。応募しめきりは8月8日必着。

●魔導物語1-2-3

音声合成が多彩なRPG。『ぷよぷよ』をやっている人は絶対やるべき。98版よりイイぞ

●アレスタ2

コンパイル2本立てのお次は、MSX最強のシューティング。アツい弾よけが楽しめる

情報おもちゃ箱

FFB

ファン ファン ボックス

●イベント・ソフト情報 ●GM&V ●リーダーズ・ベクトル(あしたは晴れだ!/ユーザーの主張/おはなしこんにちわっ)

新装して2回めとなるFFB。今回も情報・ゲームミュージック・おたよりコーナーの3本立てでお送りしちゃいましょう!

噂のイベント・スポットそしてソフトの話題を満載!

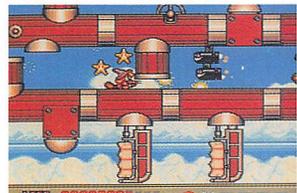
イベント・ソフト情報

このコーナーはゲームに関係する様々な話題をたっぷり掲載!

EVENT 93東京おもちゃショー開催

ちょうど本誌発売の1か月ほど前の6月3〜6日に、千葉・幕張の幕張メッセで「93東京おもちゃショー」が開催された。5・6日は土・日ということで一般公開日とされ、なかなかの盛況ぶりだった。本来のおもちゃはもちろん、ゲーム関係の展示も多数見受けられた。今をときめくカプコンやSNKなどはアーケードゲームも持ち込みアピールに余念がなかったのだ。

今回の目玉というと、ゲームはさておき手前味噌ながら、本誌の姉妹誌であるPCエンジンFANがブースを出したこと。これはPCエンジンFANが今年の9月で創刊5周年を迎える。そのプロジェクトの一貫なわけだ。またブースだけではなく特設ステージでも「KING OF FAN」と称したクイズも開催され、多数参加者を集めていた。肝心のブースでは幻の名作とも言われていた『マジカルチェイス』と10月発売予定の『秘密の花園』を展示した。『マジカルチェイス』はパルソフトが発売したものだが、要望が多かったにもかかわらず、再販のメドがたっていなかったもの。今回TIMが特別限定予約ということで通信販売により再販を決定した。入手方法などは、現在発売中のPCエンジンFAN8月号に掲載されているので興味がある読者はそちらを参照してほしい。

実際のショーの雰囲気は、例によってゲームのみならず多種多様のおもちゃが出展され、いつものように盛り上がりを見せていた。ただ多数のゲームメーカーで構成するCSG(コンシューマー・ソフトウェア・グループ)が今年は参加していなかった。

⬆これが特別限定発売の『マジカルチェイス』。幻のソフト再び、といったところ

⬆会場はこのように老若男女の人の波。やはり「おもちゃ」とくれば大人も子供も喜んでしまうものだ

⬅これがPCエンジンFANのブース。『マジカルチェイス』と『秘密の花園』を展示した

⬆こちらは特設ステージ。中央はPCエンジンFANの副編集長・石塚。もしかしたら一番楽しんでいた人間かも?

MOVIE TIMもサポート「マリオ」の映画

あのマリオが映画化されたのはTVや雑誌などで紹介され、ごぞんじの読者も多いだろう。夏休みに見に行くぞ、という人もいるのでは? ところでその映画「スーパーマリオ」の公開に、我が編集部も関わっているのは知っているだろうか。日本ヘラルド映画、日本テレビ放送網(NTV)とともに映画の提供という形で協力している。

ストーリーはまったくのオリジナル。配水管工として働くマリオとルイージの兄弟が、人間と恐竜の領域の間にできた闇の地底空間に吸い込まれてしまう、というオープニング。吸い込まれた先は独裁者クッパが支配する恐竜帝国。そこでは恐ろしいたくらみが密かに進行していた…。果たしてそのたくらみをマリオとルイージは阻止することができるのか!? 彼らがスーパーマリオに成長するまでを(ノ)恋と冒険を織りまぜ描くファンタジーアドベンチャーなのだ。主役・マリオは「ロジャー・ラビット」のボブ・ホスキンス。弟(相棒?)のルイージに若手のジョン・レグイザモ、カタキ役クッパ大王が「イージーライダー」「ブルー・ベルベット」が代表作のデニス・ホッパー。ヒロインのデイジーはサマンサ・マティスというカワイコちゃん。この夏話題の1本といえそう。東宝系映画館にて順次、全国で公開。

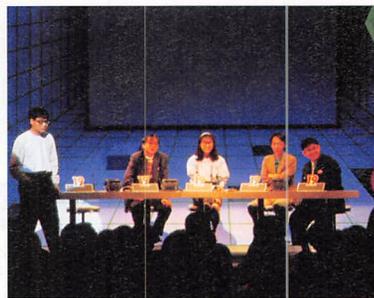
⬆マリオとルイージがクッパの手先らしき連中といっしょにいるが…

スーパーマリオ

テ アンケートハガキより

●音読み/「アル甲」優勝者「万個珍個」さん。22歳のペンネームではないと思う。そしてTIMは「徳間書店インターメディア」の略なのですね。(大阪府・鈴見咲高)⇒音読みすると恥ずかしい名前といえば下村満子だが、ところでダサイぞTIM。「TMN」の"タイムマシンネットワーク"にもまけていない。そして儲かっているのにマイナーといえば『元気が出るテレビ』のIVSテレビ。「石井スポーツ」とよく間違えられているぞ。(バ)

REPORT NTTトーク&トークシアター

毎月19日を「トークの日」としているNTT。その「トークの日」に開催されている「NTTトーク&トークシアター」をご存知かな? 毎回さまざまなジャンルの興味深い話題を取りあげ、数人のゲストたちがトークショーを聞かせてくれるのだ。5月は「新文化・コンピュータゲームの魅力」、がテーマだった。今や「大人も遊べるオモチャ」となっているコンピュータゲーム。その「オモチャ」についてそれぞれ一家言もつ人々がゲスト。出演は〝クリエイター〞の肩書きを持つ、いとうせいこう。そして『ドラクエ』シリーズでおなじみの堀井雄二。週刊誌「SPA!」で「リカちゃんのサイコのお部屋」を連載中の精神科医・香山リカ。「ログインソフト」編集長の河野真太郎。そして落語家の林家こぶ平といった面々。ショーは、いとうが司会役を兼ねつつ進められた。開演当初は各出演者に堅さもあったようだが、思い出のゲームの話題などが出始めるころにはリラックスして話が弾みだした。途中、来場者に好きなゲームについてインタビューしたところ大半が「別に…」といった反応に、いとうがボーゼン(笑)とする一幕も。しかし、舞台奥に設置されたスクリーン上で軍事用のコンピュータを使い制作された、というCGがアニメーションするさまを見ると、場内からは驚きの声があがり出演者も面目を施していた。それに気を良くしてか(?)ポロリと出た、夢で見たという「ドラクエVI」の話に、いとうが執ような突っ込みを入れるなど、ショーは佳境に。ポリゴンの解説をしたり、ゲームバランスについて、そして「将来のコンピュータゲームはどうなっていくのか?」という疑問など、本誌の読者にも参考になりそうなテーマも。なかでも堀井の「ゲームのバランスは『オレはわかったけど、普通この謎はとけないだろうな』と思わせるのが絶妙のバランス」。そして日米のゲームのつくり手の比較で、河野の「米国人は何に関してもリアルにしようとする考えに基づき、ハードの性能を高めていく方向にいく。それに対し日本人は限られた範囲で、(墨絵的な発想で)簡素な表現でそれらしく見せようとする」。さらにまとめでの「白人がつくった音楽と黒人がつくった音楽が違うように、ゲームにも同じことが言えるのではないか」といった発言が印象的だった。

会場は東京・原宿クエストホール。奥のスクリーンにゲーム画面が映し出された

今のところコンピュータや、ゲームに関するトークショーの予定はないそうだが、またこういったテーマで開催してほしい。なお7月は「自然はおしゃべりだ」と題して自然と人間の新しい関係についてを考察。料金は1900円(税込)。夏休みを前にアウトドアについて考えてみては? (文中敬称略)

■「トークの日」事務局
☎0120-019019(フリーダイヤル)

NEW SOFT ほほ梅麿のCGコレクション1

当初の発売予定より遅れに遅れて申し訳ありません。「ほほ梅麿のCGコレクション」、このたび5月8日にやっとこさ発売をしました。「いつ発売するんだぁ〜」の声も多々聞かれましたが、お待たせいたしました。

このソフトは本誌の人気コーナーである「CGコンテスト」より、90年10月号から92年12月号までの掲載作品全300作品の中から100作品を収録したソフトです。そのまま立ち上げれば、かんたんなメニューが出て、そこからCGが鑑賞できるシステムになっています。

収録したCGデータはすべてMAG形式になっているので、PC−9801や、X68000、FM−TOWNSなどの他機種のユーザーの人でも、それぞれのMAGローダを持っていれば、機種を問わずに鑑賞できます。MSXでもMファン92年7月号のパソ通天国で、付録ディスクに収録した「MAGローダー」を使えば、そちらからも見れちゃいます。

対応機種はMSX2以降。ディスク4枚組みで、お値段4000円。TAKERUで好評発売中です。よろしくね!

これは「ラプンツェル異聞」。(愛知・加藤由紀子 作)

迫力が感じられる「天空の王子」。収録作品は、力作が勢ぞろい(鹿児島・エスタリーナ 作)

VIDEO 「アキラ」&「パトレイバー」を廉価で発売

バンダイのエモーションレーベル創立10周年を記念して、4本のアニメビデオが廉価で発売された。その4本とはあの「アキラ」の劇場公開版に手を加えたインターナショナルバージョンと「機動警察パトレイバー」シリーズ3本。この3本は「THE MOVIE」「COLLECT1」「COLLECT2」、つまり劇場公開版とOVA版というわけだ。価格はすべて3800円といううれしいプライス。さらにジャケットも新たなものになりマニアの心をくすぐるのだ。

構成は「アキラ」が劇場公開版と変わらないが、追加制作費として1億円を費やし画面・音響が大幅にグレードアップされている。「機動警察〜」は「THE MOVIE」が劇場版をそのままに収録したもの。「COLLECT1」と「2」はそれぞれOVAの1〜4話、5〜7話を収録したものになっている。

リニューアルされた「アキラ」のジャケット。国際版ね

これは劇場公開版「機動警察〜」。なかなかシブいジャケット

NEW MEDIA LD-ROM版『マンハッタン・レクイエム』

まもなくパイオニアから発売されるLD-ROM、「レーザーアクティブ」。特徴は何といってもPCエンジンやメガドライブなどのゲームを「コントロールパック」なるものを交換することで互換性を持たせている点だ。さらにカラオケのパックもあるのでカラオケも楽しめる。価格は未定だが本体は9万円以下、パックは6万円以下の予定。

ハードの発売と同時、もしくはほぼ同時というタイトルは、PCエンジン・メガドライブ双方で4タイトルずつ予定されている。MSXにも参入していたリバーヒルソフトもPCエンジン(LD-ROM²)で「マンハッタン・レクイエム(仮称)」を発表している。これは『J.B.ハロルドの事件簿』シリーズの1つ。1988年にはMSX2版も発売されている。LD-ROM版は、特性を生かす企画が盛り込まれている。例えばセリフ。しゃべるのはもちろん、日本語と英語が用意されている。と、いうのも制作にあたってはマンハッタンでのロケを行っているからだ。つまりネイティブスピーカーの英語も味わえてしまうワケだ。

LD-ROM²最大の強みである大容量を生かして実写取り込みを多用している

アンケートハガキより

●いるのか/大阪府羽曳市高鷲に「サンガリアコーヒー」の自販機がありました。バボさんのいうとおり「やるせなく」立っています。ボコボコです。(大阪府・宅野和人)⇒そのボコボコは真光の人々に手をかざしをしてもらうと治るとみた。そしてサンガリアに次いで日本が誇るマイナーCMといえば「ペヤング」。あってみたいぞ、「ペヤング探し」してるヤツ。しかし沢口靖子の「靖子のポットは使いやすこ」よりおもしろいぞ。どうするタイガー。(バ)

NEWS 東京・秋葉原の『ぷよぷよ』対決

対戦プレイが熱い『ぷよぷよ』。先日、真の"ぷよぷよキング"を決めるべく、去る5月23・24日の両日にわたり「ぷよぷよ自慢・怒涛のハイテクニックトーナメント」を、東京・秋葉原はLaOXのザ・コンピュータ館で開催。一般参加の24日に先がけ、23日にゲーム雑誌対抗トーナメントが行われた。

当日は、20を越えるチームが出場。わがMファンも、ささやとYADAYOが組んでゲーメストBチームと対戦したが、惜しくも(ということもないが)敗退。勝ち残っていく強者たちのテクニックには、歓声と同時にため息がもれ、大会は興奮のうちに幕を閉じた。結果は、マイコンBASICマガジンチームが1、2位を独占。その強さを知らしめた。

⬆コンパイル社長・仁井谷氏も競技委員長として(?)会場に姿を見せた

⬆優勝・準優勝したチームなどには豪華商品が贈られた。次回はMファンもガンバルぞ

■ON SALE (4月1日～5月31日までに発売されたソフト)

4月5日 グラフムービー/アトリエ タカ/6,500円
4月24日◉MSX- DOS2 TOOLS/アスキー
(TAKERUでのみ販売)/7,000円
5月15日 シンセサウルスVer.3.0/ビッツー/12,800円

■発売が予定されているソフト

7月上旬 グラフサウルス ユーティリティ/ビッツー/12,800円
7月22日◉MSXトレイン2/ファミリーソフト/7,800円
発売日未定☆ベストプレーベースボール/アスキー/価格未定
◉麻雀悟空・天笠への道(ROM版)/シャノアール/9,800円
プロの碁パート5/マイティマイコンシステム/9,800円
倉庫番リベンジ・ユーザーの逆襲編/発売元未定/価格未定

※とくにことわりのないソフトはすべてMSX2用2DDディスク版。★印のついたソフトはターボR専用、◉印はMSX2用だがターボRの高速モードに対応したソフト。また、♪はFM音源に対応。TAKERUで販売のソフトは税込の価格です。

TAKERU「名作を再び発売」作戦情報

好調に新規の登録がされているTAKERU。例によって今回新たに登録されたタイトルを公開していこう。ここで紹介しているタイトルのデータは、6月1日現在のものだ。価格はすべて税込で、ことわりがないかぎりはMSX2用となっている。

今回注目のソフトといえば、まずあがられるのが"エメラルドドラゴン"だろう。いまだに根強い人気を誇り、なおかつ他機種にも移植の話が進行中である名作ソフトなのだ。もし、まだプレイしていなければ、この際にプレイしてみては?

【発売中のもの】
①グレーテストドライバー/2,900円
②DD倶楽部/3,900円
③アンデッドライン/2,900円
※①②③→T&Eソフト
④エメラルドドラゴン/3,900円
※④→グローディア

GOODS ゼンマイ仕掛けの『ドラクエ』キャラ

泣く子も黙る『ドラクエ』のキャラクタをあつかったグッズに新製品が加わった。「チキチキモンスターズ」というのがそれ。ひとことでいえば『ドラクエV』に登場したモンスターをゼンマイじかけの人形にしたもの。もちろん本家が発売しているのだから、元のイメージを崩さないように制作されている。またゼンマイでただ動くのではなく、各キャラクタの特徴を生かした動きをするのがミソ。

今回、第1陣として発売されるのはブラウニー・ドラキー・ミニデーモン(各880円・税別以下同)・ビッグアイ(780円)・スライム(680円)・スライムナイト(980円)の6種。7月発売予定ということなので、本誌発売の頃にはもしかすると店頭でお目にかかることができるかもしれない。またこの「チキチキモンスターズ」以外にも「ドラゴンクエストモンスターバトルえんぴつ」「同ボールペン」などの文具類や、ドラゴンクエストカードゲーム「ギガデイン」も発売される。

⬆今回はこの6点が発売された。今後も続々と発売される予定という。最後の大ボスはさすがに製品化されないのかなあ…

SALE 「魔導物語音楽館」が帰ってきた

絶版である「魔導物語音楽館」が今回「魔導物語音楽館リターンズ」として復活。これは「魔導物語音楽館」と「ディスクステーション22号」に同梱されていたMAX I-CDをリマスターしたもの。また幻の未発表曲も収録。今回も通販のみでミニディスクとDATでの販売だ。価格はどちらも3000円(税込)。購入方法は3000円と送料210円を現金書留で下記の住所に送ればOK。商品名・住所・氏名を明記すること。

【あて先】〒732 広島県広島市南区大須賀町17-5 シャンポール広交210号 株式会社コンパイル「通販魔音MF係」

PRESENT さあ応募しなさい

まず①はデータム・ポリスターの「サークIII」のCDを3名。②は「チキチキモンスターズ」の1つスライムを3名に。③と④はそれぞれ「アキラ」と「機動警察パトレイバー」のテレカ。各5名に。⑤はリバーヒル・ニュース・ネットワークセット。ファンクラブの機関誌とテレカ2枚。1枚は福岡ダイエーホークスの銀色に輝く豪華版。セットで2名に。応募方法は下記参照。

応募方法

官製ハガキに左下の応募券をはり、①ほしいプレゼントの番号と名前、②住所(必ず〒も)・氏名・年令・電話番号、③今月のFFBでおもしろかったもの、④なにかおもしろいこと、を明記のうえ下記の住所まで送ってください。

〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM
MSX・FAN編集部「8-9月情報号・さあ応募しなさい」係
しめ切りは7月末日(必着)。発表は9月発売の本誌で。

プレゼント係より

3月情報号当選発表分までの「さあ応募しなさい」と「アンケートハガキプレゼント」の発送はすべて終了しました。採用時のテレカが届かなかったりプレゼントが届いていない人がいましたら、不明な点と住所・氏名・電話番号・何月号の何の件かを書き、ハガキで「プレゼント係」までご連絡ください。なお、発送は本の発売後1か月くらいかかります。

❶サークIII全曲集

❷チキチキモンスターズ スライム

❸「アキラ」テレカ

❹「機動警察パトレイバー」テレカ

❺リバーヒル・ニュース・ネットワークセット

アンケートハガキより

●石橋/『スペランカー』にはまっています。あれって人生をシミュレートしている感じなんすよね。「石橋は叩いて渡れ」みたいな。(大阪府・イベント王西川)⇨いや、わざわざ叩かなくてもドクター中松のフライングシューズがあればこわくない。いっておくがあれでコンビニにいくと目立ったぞ。別にどこでも目立つが。そして石橋といえば元気でやっているのか石橋クン(昔Mファンにいた人)。草葉の陰でこれを読んで感激していると見た。南無(バ)

新作速報 RONA~地母神の審判~/発売日未定/価格未定/フラットインターナショナル

応募券 FFB⑧-⑨

最新ゲームミュージック&ビデオ情報

GM&V

狭い！　今月も字数とのバトルがスゴイぜ！特にその他の新譜はムゴイぜ！　文／高田陽

CD サークⅢ全曲集　発売中

人気のパソコンRPG『サークⅢ』が、ポリスター御得意の全曲集となった。FM音源オリジナル27曲に、MIDIアレンジ11曲、フルアレンジ2曲を加えた全40曲の大作だ。曲は、プログレッシブ・ロック風のものが大半を占める。プログレと一口にいってもいろいろある。クラシックに寄ったもの、ジャズに寄ったもの、そしてこの作品のように前衛的な部分をより押し出したものと。この手のプログレはとっつきにくいぶん、はまると中毒症状を起こすのだ。フッフッフッ……。

データム・ポリスター
DPCX-5007
2400円(税込)

CD スーパーマリオ・コンパクト・ディスコ　8/1発売

日本の生んだ偉大なヒーロー"マリオ"が国内はもとより、世界規模で最大のブームを迎えようとしている。この夏公開の映画『スーパーマリオ〜魔界帝国の女神〜』はその最たるものだ。そして、なんといっても前作『スーパーマリオランド』で全英トップ10入りを果たした、アンバサダーズ・オブ・ファンク率いるM.C.マリオの功績は大きい。今回の作品には、数々のマリオ・ゲームの曲がダンサブルにアレンジされてギッシリつまっている。もう、理屈抜きにカッチョイ〜！

アルファレコード
ALCB-829
2800円(税込)
※マリオ特製ステッカーつき＋抽選でTシャツなどプレゼント

CD ストリートファイターⅡ ─魔人の肖像─　7/14発売

大好評のストⅡのドラマCD第3弾。もちろん、従来通りカプコンの原案、構成、脚本でおくる公式ドラマCDだ。声優さんも春麗役は冬馬由美、隆役は島田敏と変わらず。作品全体のアニメおたく系ノリも健在だ。脇も、有名・一流の声優たちが名を連ねるだけあって、かけ合いはさすがに聴きごたえがある(説明的なセリフまわしは脚本の難として……)。今回はダルシム(声：龍田直樹)が初登場。ニューヨークを舞台に、再び、ベガと春麗たちの熱き戦いが繰り広げられる。

東芝EMI
TOCT-8088
3000円(税込)
※初回予約特典／春麗B2ポスター&春麗ピクチャーCD

ビデオ OVAイース〜天空の神殿〜 アドル＝クリスティンの冒険／第4巻『運命の流れる中で』　7/21発売

OVAイース、シリーズ完結の巻。──魔物が再び地を支配するというダームの野望は成就しつつあった。魔の力に満ちたイースは地上への降下を続け、アドルはダレスの術中にはまり、邪悪なオーラをたぎらせながら魔物を追っていた。そんな中、虜の身となっていたイースの2人の女神フィーナとレアは、ゴーバン、ルタ、ドギを地上からイースへと導くのだった……。

キングレコード
VHS KIVA-159
LD KILA-53
各5800円(税込)
※30分／ステレオHi-Fi／全巻予約、購入特典あり

CD Walküre Story FOR ORCHESTRA　7/21発売

試聴の瞬間、私は鳥肌が立つ思いだった…。シンセサイザが何台積まれようとも出せないだろう、この幅広く、奥深い音。この音こそが本物のオーケストラだけに与えられた特権なのだ…、そう痛感せずにはいられなかった。編曲者は千住明氏、演奏はスロヴァキア・フィルハーモニー管弦楽団。双方の力量が相まって、作品はまちがいなくGM史に残る卓越したものとなっている。端麗にして複雑、しなやかにして堅固。気取った言い方をすれば、音の織物のよう…。これは、まさに涙がでるほどに本物の名作だ！

ビクターエンタテインメント
普及版　VICL-8068　2800円(税込)
豪華版　VIZL-13　4600円(税込)
※豪華版はピクチャーブックつき特殊パッケージの予約限定盤。写真は豪華版のもの

⇦豪華版の本にはいる富士宏のイラスト

今年の夏もGMライブに酔え！×2

■JAPAN GM LIVE1993
▷7／30金・31土・8／1日
▷出演＝ゲーマデリック & スチャダラパー(30日)、ズンタタ & たま(31日)、J.D.K.BAND & ピンクサファイア(1日)
▷1日券：3300円(税込)／3日券＋特製テレカ：9000円(税込)
▷問い合わせ＝クラブチッタ川崎
☎044-246-8888
■ゲームミュージック・ライブ電撃'93
▷8／19木・20金
▷出演＝矩形波倶楽部／ゲーマデリック／葉山宏治 & ブラザーズ(以上19日)／S.S.T.BAND／アルファライラ／J.D.K.BAND(以上20日)
▷1日券：3800円(税込)／2日券：7000円(税込)
▷問い合わせ＝ビッグショット
☎03-3470-9858

⇦昨年のライブの模様。ラストの全バンドでのセッションは圧巻

その他の新譜

■キングレコード
【7月21日】……◆聖魔伝説3×3EYES from MEGA-CD⇨オリジナル＋管弦楽アレンジ。CD2枚組3800円。◆Falcom Vocal SPECIAL J.D.K.BAND3⇨新たに女性ボーカル2人を加えた作品。CD3000円。◆MIDI POWER ver.3.0⇨グラⅢと悪魔城ドラキュラ、計42曲。CD2800円。◆バトルファイターズ餓狼伝説⇨アニメ・ビデオ。45分7800円。
【8月21日】……◆(仮)コナミ・アミューズメント・サウンズ'93…夏⇨CD2枚組3200円。◆(仮)ファルコム・ボーカル・コレクションⅢ・1991〜1993⇨CD3000円。
■ポニーキャニオン
【7月21日】……◆グリッドシーカー／タイトー⇨CD1500円。◆餓狼伝説イメージアルバム／SNK⇨全11曲アレンジ。CD2500円。
【8月20日】……◆天地を喰らう2／カプコン⇨パニッシャー、キャデラックスも収録。CD2枚組3500円。
■光栄
【7月25日】……◆項劉記⇨サウンドウェア。CD2900円。◆菅野よう子コレクション⇨ベスト盤。CD2900円。
【8月25日】……◆CDドラマコレクションズ三國志・特別編⇨2枚発売。
■東芝EMI
【9月29日】……◆ラングリッサー⇨PCエンジン版のCD化。CD2800円。
■NECアベニュー
【7月21日】…◆天外魔境風雲カブキ伝⇨PCエンジン版RPG。CD3000円。
【8月21日】……◆仁義なき兄貴⇨『超兄貴』最新版。全5曲。CDS1200円。
■アルファレコード
【発売中】……◆GO MARIO GO//⇨上で紹介したアルバムからのセカンド・シングル。CD1500円。
■ビクター・エンタテインメント
【7月21日】……◆スティールガンナー⇨攻略ビデオ。55分5800円。
■データム・ポリスター(ポリスター)
【発売中】……◆アルバートオデッセイ全曲集⇨CD2400円。◆スーパーリアル麻雀PⅣ⇨CD2800円。
【8月25日】……◆ソード・ワールド全曲集⇨全61曲。予価CD2400円。
■ポリドール
【7月21日】……◆STARTING OVER／パフ⇨アルシャークのイメージソング。CDシングル1000円。
■日本コロムビア
【7月21日】……◆FOREVER DREAM／サブリナ⇨誕生のイメージソング。CDシングル1000円。
■テイチク
【発売日未定】……◆スターフォックス⇨オリジナル＋アレンジ。CD2500円。

アンケートハガキより

●あんまりだぞ／92年8月号で「50年生きている編集長」とババさんはいってましたが、本当ですか。本当なら「若く見えますね。15は若く見えます」といっていたと伝えていただきたい。しかしババさんもよく恨まれませんね。(香川県・横井達)⇨公称では本当じゃないことになっているが、おそらく本当だろう。近くでみると顔は塩化ビニール製だった。しかし社員旅行で熱を出した私をただ一人看病してくれたぞ。何だ、いい人じゃないか。(バ)

3つの読者投稿コーナーが強力合体！〔あしたは晴れだ!/ユーザーの主張/おはなしこんにちわっ〕

リーダーズ・ベクトル

リーダーズベクトルとなって各コーナーへのハガキが倍増。読むのは楽しいけど、選ぶのは大変だ。

ゲームいーたいほーだい

さて、今回からときちゃるに代わり、ユーザーの主張の担当になったシゲルだ。ここではまじめなノリのシゲルでいくのでヨロシク、ってホントかな。

では最初の「いーたいほーだい」は、先代ときちゃるの頃からおなじみの千葉県・佐藤一俊くんのおハガキから、

●死体置場で夕食を（徳間書店・徳間書店インターメディア・ハート電子産業／MSX2/2+／9,800円）

このゲームは、赤川次郎さんの同名小説が原作のAVGです。はっきりいって、このゲーム誰でもクリアできます。そんなに簡単なゲームなの？　というとそうではなくつまり、誰でもクリアできるほど「親切」なゲームなのです。初めてこのゲームをプレイした人は、まずクリアできません。じゃあ、いったいどこが親切なの？　というと失敗した後にプレイヤーの犯したミスや足りない条件を教えてくれるのです。だから、どんなにAVGが苦手な人でも2、3回トライすれば先に進めるのです。BGMも場面の雰囲気を盛り上げてくれます。とにかく、ゲームユーザーの身になって作られた「楽しめるソフト」といえるので、いちどはプレイをお薦めします。5段階で評価すると、シナリオ：5／グラフィック：4／サウンド：5／操作性：5／アクセス時間：4、といったところですね。

佐藤くんのレビューはどれも読みごたえがある。もちろん、ほかのみんなのレビューも待っているぞ。

『死体置場で夕食を』のワンシーン。コマンド選択式なので、テンポよく先に進むぞ

幻のソフト探検隊

前回、情報を大公開したせいか今回は情報が少なくてちょっと寂しい。以前にも採用したお店ばかりでなく、新しいお店も開拓してくれるとうれしいな。そんななかで、愛知県の石川晃三くんからこんな情報が届いた。

●愛知県蒲郡「ナガシマテレビ」⇨わんぱくアスレチック／タイムパイロット／ハイパーオリンピック／サーカスチャーリー／マジカルツリー／ハイパースポーツ／イーアルカンフー／イーガー皇帝の逆襲／ゴーストバスターズ／ロードランナー／プレイボール／大戦略、その他多数。各1000円

次は熊本県の大川健太郎くんからの情報だ。

●熊本県「ベスト電器鏡店」⇨コラムス／信長の野望 全国版／BALANCE OF POWER／MSX2パーソナルユースのすべて／MSX用通信モデムカートリッジ（FS-CM1）／MSX用通信モデム（リンクス専用）NGA II（ネットワークゲームアダプターII）、など。

通信関係が多いようだね。最後に広島県の田村ゆきこさんから、こんな体験談も。

●昨年の5月ごろ、『コナミの占いセンセーション』が欲しくて、広島「ダイイチパソコンCITY」で注文しようとしたところ奥のほうからもってきてくれたのです。新品で、しかも6割引きで買えました。店頭に置いていなくても、在庫として残っていることがあるかも、ということで、昔のソフトをお探しの方は、ダメもとでお店の人（なるべくベテランの人がいいでしょう）に直接聞いてみたらいかがでしょうか？　今ではMSXをとりまく状況はかわってるかもしれませんが……。

MSXのソフトに限らず、店員に聞いてみないと売っているかどうかわからないモノは多い。本当に買いたいモノがあるなら恥ずかしがらずにいろいろ聞いてみるのもいいかも。

読者とソフトハウスと編集部のホットライン

ユーザーの主張

お相手 シゲル

編集部には過去に発売されたゲームが保存されている。でも仕事で持ち出そうとすると、たくさんありすぎて、お目当てのソフトがなかなか見つからない。う〜ん。

ソフトハウスさん教えてね

みんなの素朴な疑問に、ソフトハウスの人達が親切に答えてくれるこのコーナー。今回は、誰もがいちどは悩みそうな疑問をピックアップしてみた。では、悩める最初のおハガキは、

●『キャンペーン版大戦略II』を買いたいのですが、まわりにMSXのソフトをあつかっているお店がありません。どうしたらいいのでしょうか。

（兵庫県／中塚和博くん）

⇨まずは、もよりのお店で注文してください。それでもだめなら、通販も受けつけていますので、事前に当社（☎0593-51-6482）へお問い合わせのうえ、ソフトの代金を入れた現金書留に、住所・氏名・買いたいゲームタイトルとお手持ちの機種名を記入したものを同封してください。ほかにも『XakI』以降のタイトルを受けつけています。なお、『セイレーン』など古いタイトルに関しては、とりあえず最初にお問い合わせください。

（マイクロキャビン・伊藤氏）

通販をするときに注意したいのが、住所と氏名。あたりまえのようだけど忘れる人ってやっぱりいるんだよね。

●『信長の野望　全国版』（ROM版バッテリーバックアップ）をプレイしているのですが、バックアップ用のバッテリーの寿命は何年ぐらいなのでしょうか？　またバッテリーが切れた、カセットがこわれたときの対処のしかたを教えてください。

（青森県／市川浩親くん）

⇨まずバッテリーの寿命ですが、約3年ぐらい。バッテリーが切れた場合はROMカセットを有料で交換しています。費用はソフトによって異なりますが約5,000〜6,000円ぐらい、期間は約2週間〜1か月といったところでしょうか。ただし、かなり以前に発売されたゲームになると交換できない場合もありますので、カセットが故障した場合なども含め、まずは当社（☎045-561-6861）にお問い合わせください。

（光栄・高津氏）

とりあえずこれで安心かな？

『信長の野望　全国版』の画面。SLGやRPGは、バックアップがないとつらいよね

探してます

こちらはソフトを探している人のコーナー。探している人の近くにお目当てのソフトがあったら、教えてね。

●コナミの『スペースマンボウ』を探してます。あと、『SDガンダム』は神戸の三宮駅近くの「せいでん」で山づみで売ってました。

（大阪府／イベント王西川くん）

『SDガンダム』の件は、4－5月号の高道くんへの返事なのかな。

●コナミの『激突ペナントレース』／ナムコの『パックマニア』

（愛知県／竹内園佳くん）

愛知県の安城市または、豊田市内ということでヨロシク。

●コナミの『夢大陸アドベンチャー』

（福岡県／中村孝浩くん）

通信販売ができればどこでもいいとの条件つき。それでは次号。

●クマ／最近、自分が怖い。寝ている時に歩き回ったりタンスに回し蹴りをしたり「助けてくれ」などと叫んでいるなどと母にいわれます。（大阪府・打倒！森毅）⇨なんで森毅が憎いのかわからないが、悩むのも人間の仕事。クマができるくらい眠らずに悩んでいれば寝ずにすむと見た。ところで原稿書きで寝られなかったので目にクマをつくっていた私を「細川ふみえに似ている」といったのはコルサコフ。人が悩んでいるのに自慢するなよ私も。（バ）

やさしいよい子のための心あたたまるお話

おはなしこんにちわっ

お相手 バボ

●うちの外壁は「さいでりあ」だが、踊りながらの工事ではなかったぞ。
（宮城・海老沢「香港・レーサー」茂）

つかれているのだろう、きっと。

●Mファン3月号の「おはこん」のページ(P77)に、多少茶色気を帯びた「毛」がはさまっていた。長さは131センチ。一体誰の物なんだろう。
（神奈川・TAKALI）

それは石坂浩二に渡すと水分を測定してくれるぞ。いくらなんでも古いぞおい。どうにかしろ。

●昔の「おはこん」を読み返すと、当時わからなかった所もよくわかるようになっていた。ところでみかんは好きですか？　僕は受験ということで健康のため1日5、6個食べているので、手などが黄色くなり、みんなに気味悪がられています。
（長野・ちくたけ）

6歳の正月、すでに友だちがいないわたしはひたすらみかんを食いつづけて最終的に30分で13個くらいは食ったが、2秒後にはすべてゲロに変化していたので黄色くならずに済んだという思い出があるぞ。カーペットは黄色くなっていたが。

●創刊号から集めていたMファンを、じいちゃんが死んだとき母が全部捨ててしまった。オールディーズの題材も消えたしロマンシアの地下マップもなくなったから解けない。でも「暮らしの適当手帳」だけは切り取っていたので安心だ。
（兵庫・河野龍二）

毎日ちょっとずつ熱い風呂としょっぱいものでせめる、じいちゃん一発術などもやりたかった適当手帳だったが次号からは「きんさんぎんさんカウントダウン」などの新コーナーも設けたいぞ。ところで適当手帳といえば、某TIMが大いばりで出した「リ〇〇ルデータ」のギャグだったのだが、ギャグのほうが長生きしていたのはなぜか。

●「おはこん」の絵にでてくるメガネの男はだれですか。
（石川・ARUSALF13男）

そういえばファンダムに登場するスタッフのイラストと、このページに登場する男の顔は同一人物がふくまれているのだが、はっきりいってわからないぞ。しかし、どっちのイラストレーターが書いても似ているのはシゲルだ。いいぞ、特徴あって。

●宇宙にいるのは我々だけかい！
（東京・どうすれバインダー）

どうでもいいけどそのペンネームはかっこわるいぞ。ところで、やるせなさを感じさせるようで、じつはただの汚い字で書きなぐってきた伊東だが、この文面はいい。お、本名がわかってしまったじゃないか。

●創刊2号目を見ていたら、裏表紙にアシュギーネがいた。FAN・GALSの北田順子ちゃんがなつかしい。今は21歳のはずだ。
（愛知・武田拓自）

「昔のMファンを読んでいたら……」という死人を懐かしむようなハガキが5千通くらい来たが（少しうそ）、生きているのか北田順子。死にたがってなきゃいいが。人生の汚点だぞ。消防士のかっこうとか。しかし何だよFAN・GALって。

●筆ペンを買ってうれしかったのでハガキを出します。ほかにも電気グルーヴのオールナイト・ニッポンにも出しました。安心してください。
（愛知・パイ筋）

「筆使い」になろうとして、気味の悪い文面の手紙をくれたのはコルサコフだが、電気グルーヴはいいぞ。深夜の“じゅわいよくちゅーる系”音楽を聞いている若者も聴くがよい。しかし、くどいよな、WANDS3連発とか。塩原温泉の不死鳥と、GSスタジオの黒沢“3年目の浮気だけで散った”ヒロシと、かつての石庭における佐藤蛾次郎の影が薄くなるじゃないか。お、そんな愛するテレビ東京に関するハガキだぞ。えらい。

●修学旅行で東京に行ったとき、テレビ東京のエッチな深夜番組を見た。大変よかったが、なぜ宮城にはテレ東系がないのだ。ちょっと悔しい。
（宮城・スプラッシュマウンテンで落下中に写真撮ったバカ）

テレ東関係はネット局がなくても全民放にごちゃごちゃに入っている場合が多いが、東北では「隣のうちの火事を消して」ワイドショーで騒がれて以来見かけないフランキー堺による「霊感・やま勘・第六感」を朝の6時くらいにやっていたぞ。テレ朝なのに。

●シゲルがホモだという噂はつきないが、新たにバボが編集長とできているという噂を広めようとしているのは私だ。
（京都・伏見人昼寝の獅子）

こうなったら編集長でもいい。きつく抱いて。ところでエアコンを持っていないというので、リモコン付き最新型扇風機を差し上げようという、わたしの心ぼしを拒否したシゲル。男らしいぞ。何だそれ。

●いろいろと変化に驚かされた4－5月号だったが、いちばん驚いたのは、おはこんの賞品が「図書券」になっていたことだ。テレカのほうがいいのに。
（神奈川・田中倫太郎）

●お仕事が減ったバボさんが心配な今日この頃ですが、テレカが図書券になったのはなぜですか。
（鳥取・山中善清）

これを読むまで知らなかったぞ。みずくさいじゃないか、のりこ。きっと賞品はテレカになっていても、本当にそんなものがもらえる人は年に3人くらいなので辞めたとみた。こうなったらテレカを送ってくれた人を載せることにしよう。しないぞ。

●廃刊になりそでならないパソコン雑誌界の竹〇元首相ことMファン。その往生際の悪さには称賛に値するぞ。私も島根県民になったつもりでMファンを買いつづけようじゃないか。
（福岡県・李香蘭）

テ〇ノポリス5周年記念の司会をした際、「テ〇ノポリスがなぜか5年ももちまして」とやり、会場を無口にさせたのはわたしだが、ゲストで呼んだヨネスケは「コスモポリタンが5年目ということで」ととどめを刺していたのを忘れないぞ。となりの晩ごはんのくせに。

ということで今回はじいちゃんが死んだ河野に図書券を差し上げるとしよう。Mファン買えよ。（バ）

超姉貴

←埼玉・小田有紀⇩三位一体リーダーズ・ベクトルのなかで自己主張をしたいバボさんに秘密を握られ脅かされている訳ではないが、ここは「似ている」といっておこう。「紅一点美人担当による露出度満点お色気読者コーナー」に転身するのも「おはこん」が生き残れる道かもしれない（ノ）

泣かせるお話

↑東京・十一番中太陽の技術部⇨ダイナマイトを持っているのなら、たとえば銀行を襲ってみるとか、もっと豊かな生活を送る道があったと思うのだが、おじいさんの顔から推して測るに、このダイナマイト売りの少女は平和を愛し変化を憎むフグタタラコだったのだな（ノ）

アンケートハガキより

●訳／セーラームーンを和訳すると「水兵の月」になる。ちなみに頭文字は「SM」だ。こいつはいったい……。（岩手県・歩く蓄音機）⇨編集部は「新橋」という編集者とサラリーマンと水商売と地上げと闘ういなせなおやじが共存する土地にあるが、「新橋ベーカリー」というパン屋の袋にはでっかく「ニューブリッジ」とか書いてある。そして編集部に近い「レストランタイガー」の看板にはちっちゃく「tora」と書いてあるぞ。何とかしろ。（バ）

ときには楽しく、ときにはまじめな意見箱

あしたは晴れだ!

お相手 ちえ熱

Mファン創刊とともに歩んできたファンダム。いままで星の数ほどの作品がファンダムに送られ、そしていくつもの"感動"を生み出してきた。

今回のテーマ:ファンダムの魅力について

Mファンの看板コーナーとして長い間読者から支持され続けきた"ファンダム"。プログラムに関しては何もわからない、超初心者という読者から、マシン語なんてお手のものというハイレベルなアマチュアプログラマまで、ファンダムは誰でも見て、遊んで楽しめる。今回はファンダムの「ここが好き、ここが魅力」というみんなの意見を聞いてみた。

●ファンダムの魅力は、やっぱりみんなが送ってきたゲームにあると思う。市販ゲームではできないゲームを苦労して作って送ってきて、Mファンに載って読者が楽しむのはボクは魅力だと思う。しかし、近頃、昔の強者はみんな消えたなあ。ちなみにわたしは7年間MSXユーザーです。

(石川・勝田浩明/13歳)

えっ、勝田クンは7年間もMSXユーザーでありながら今13歳なの。すると、6歳からMSXを触っていたことになる。すごい、年季が入ってるなあ。

「みんなが送ってきたゲーム〜」が魅力だという勝田クン。きっと今まで、ファンダムを飽きることなく楽しんできてくれたんだね。

●ファンダムはMファンのレギュラーページのなかでいちばん、読者と編集部が身近に感じられるコーナーだと思う。　(秋田・山田清徳/16歳)

ほかにも「編集部のことがよくわっていい」みたいなことの書かれてあるハガキもあり、ファンダムは編集部と読者をつなぐ太いパイプの役割りもあるみたい。担当者たちも読者を身近に感じるようだ。どこで身近さを感じるのか具体的には書いてなくて残念だったが、そう思ってもらえるとうれしく思う。

●ファンダムの魅力についていえばずばり、読者の制作したものを見て、自分に足りないところを補い吸収し、長けたところを他人にわけ、さらに自ら伸びようとすること、であろう。そういうことからいってファンダムに投稿できる人はすばらしいし、うらやましいと思う。　(千葉・有村唯史/16歳)

見て楽しむということから、さらに深くファンダムを見つめてくれた有村クンの意見。ファンダムというより、ファンダムへの投稿者の魅力をいっているのだねこれは。こんな魅力ある投稿者が集まるページだから、ファンダムはおもしろいのだろう。また、かんたんにファンダムには投稿できるのだから、みんなももっと投稿してきてほしい。

●ファンダムの魅力はアマチュアリズムだと思います。プログラム的には未熟だとしても市販ゲームにはないおもしろさ、すばらしさがあります。

(奈良・山地晋/19歳)

個性が生き生きと反映されているアマチュアプログラムは、ファンダムのエネルギーとなっている。

●ゲームをプレイする楽しみをさらに超えるものが作る喜び。ファンダムはその両方を持っています。また、作る上では実行速度やプログラムの長さ、メモリとの戦いもパズルを解いているようでまた楽しめます。

絵や音楽でゴマカシてあるものよりも、シンプルでも中身のあるものの方が数倍おもしろいことをMファンの読者や編集部の人は十分理解しているんですねえ。ファンダムを一言でいうと「CREATIVE(クリエイティブ)」。

(栃木・小川智也/18歳)

たぶんファンダムがクリエイティブでなくったら終わるにちがいない。クリエイティブなユーザーがいるかぎりファンダムはつづいていく。

●投稿する側から考えると、作者からひとことのコメントとイラストが好き。勝手に書けるところがいい。一読者として考えるとプログラム(とくに1画面)の説明がわかりやすい。両方の立場から見ても担当者の補足やファンダムスクラムなどが充実している。おそらくプログラムを募集している雑誌で、これほど読者のニーズに応えているのは、世界広しといえども他にないと思う。一言でいうと「積極進取」だろう。

(神奈川・赤崎和広/17歳)

赤崎クンは以前ファンダム(今回、AVフォーラムで登場している)で作品が採用されたこともあり、今回、アマチュアプログラマとしての意見を書いてきてくれた。わたしもむかしはパソコン少年で、BASICですっごくかんたんなアドベンチャーゲーム(ファンダム投稿者に比べたら足元にもおよばないレベルの)を作ったりしていた。あいにくMSXユーザーではなくてファンダムを知らなかったが、編集部にきてはじめてファンダムを読んだとき、こんなにプログラム解析が詳しく、分かりやすく書かれている投稿雑誌を読んでいればもっとプログラムの腕も上達しただろうなあ、と思った。

●僕はいまだに一度もファンダムに投稿したことはありませんが、やっぱりいちばんの魅力は「自分の作ったゲームが全国のユーザーにプレイしてもらえる」ということだと思います。あたり前の事かも知れませんが。それに、プレイする側も、「ほお〜、MSXではこんなこともできるのか」と、ますますMSXのすごさに気がつきます(特に僕みたいな"超"初心者は)。そういう訳で、ファンダム特有の「感動」を与えてくれる、というところに魅かれているのではないでしょうか。

(神奈川・座間のたかり/?歳)

その感動はファンダムでなく、その作品を作って送ってきた投稿者のおかげである。ファンダムの魅力=ファンダム投稿者(作品)の魅力であると思う。これからも、アマチュアプログラマを引き立てていく場として、ファンダムをやっていきたい。

■6−7月号を読んだ読者からの感想

6−7月号のテーマは「ファンダム班と一問一答」でした。これを読んだ読者からの手紙がきたので紹介します。

●6−7月号の「あしたは晴れだ!」においてMOROさんの最後の言葉にハッとしました。私の大学のパソコンは当然PC−98で、まわりの友達もほとんどがPC−98であり、MSXオンリーは私だけです。常々、劣等感を抱いていましたが、MOROさんの言葉でそれもなくなりました。これからもMSXユーザーであり続けようと思います。そしてもうひとつ。またMOROさんの言葉ですが、最近のファンダムのレベルの問いについて、MOROさんは落ちていると答えてました。私もそう思います(特に1画面)。

(秋田・工藤秋彦/18歳)

キミのまわりにMSXを持っている友達がいなくても、Mファンにはおなじ機種を持った仲間がいっぱい。(ち)

リーダーズ・ベクトルへのお便り大・大募集

リーダーズ・ベクトルでは、それぞれのコーナーへのおたよりを首を長〜くして待っている。下に書いてある応募のきまりを読んで投稿よろしく!!

●あしたは晴れだ!(担当/ちえ熱)

う〜、うまい次号のテーマが浮かばない。読者からのテーマ案もきてないので、まわりに案を求めてみたところ、ファンダムや国際化などを担当しているおさだから「読者のみんなはパソコンを購入するとき、どうして(どういうキッカケで)MSXを選んだのでしょうね? それを聞いてみたいなあ」といわれた。そこで次号のテーマは「MSXに決定!」にします。みんなのMSXを選んだわけを書いてきてください。しめ切りは7月20日必着。

●ユーザーの主張(担当/シゲル)

読者とソフトハウスと編集部をむすぶコーナー。自分のプレイしたゲームの感想を書きつづる「ゲームいーたいほーだい」、入手困難なソフトや安売りショップ情報は「幻のソフト探検隊」、ソフトハウスや編集部への質問は「ソフトハウスさん教えてね」などなど、楽しくて役立つ情報ならなんでも可。これ以外のことなら、好き勝手にコーナー名をつけて送ってくればOK。しめ切りはナシ。

●おはなしこんにちわっ(担当/バボ)

①街、学校、会社、自宅、テレビのなかなど、偶然見つけたおもしろいことは、国籍・性別・ジャンルを問わず「バボ」係へ。②楽しい絵から気絶するほど難解なコママンガなど、ハガキアートは「ノミヤマ」係。③新作・古典を問わずイラストによる各種遊び技や教養講座は「イラスト講座」係。④不思議な悩みは「バボの人生相談 係まで。

※各コーナーとも、ハガキ採用者には図書券500円分を進呈(「おはこん」の①④の採用者については、とくに功績のあったハガキのみ)。

あて先はこちら——

〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部 ○○係まで。

※○○には、「あしたは晴れだ!」「ユーザーの主張」「おはこん」など、各コーナー名を入れて投稿してください。

〒 アンケートハガキより

●質問/①おはこんはMSXに何の関係があるのか。②なぜカラーなのか。③なぜ1ページも使うのか。なぜ存在するのかナゾです。テレカだって穴が開いていたりするんでしょ。なんて、ボクがもらってないからです。すいません。(千葉県・コールドスーパー淳)⇒過去に編集長はなくそうとしたが、それが続いているということは、私が社長の女というほかに考えようがないぞ。すいません社長。どうせ読んでないだろうけど。(バ)

★パソケットに参加しよう

同人地下工房

パソケットに行ってみよう。そして、サークル参加もしてみよう。

チカ：「同人の星」をめざして日々創作にはげむ少女。彼女は暑いのが苦手らしい。「夏の即売会はサークル参加にかぎるわね。外で並んでいると日焼けしちゃう」

ドクター・コーボー：年齢不詳、職業不明、住所秘密のさすらいのプログラマ。サークル参加の申込みを忘れても一般入場で入るくらい同人ソフトが好きらしい。

これまで何度かパソケットについて取り上げたが、実際に行ったことがある人はどれくらいいるだろう？　今回は、パソケットに行ってみたい人、また、パソケットでソフトを売ってみたい人のために、パソケットの入門編、一般参加の心得からサークル参加の申し込みのしかたまでを紹介する。

チカ：ドクター、暑いですよー、わたし、もう帰りた〜い。

ドクター・コーボー：ええい、参加申し込みを忘れたのはすまんかったとあやまっておるじゃろうが！　あそこと、ここと、そこのサークルのソフトを買うまでは死んでも帰れんのじゃ!!　そのためには並ぶのじゃ!!

チカ：あ〜そうですか。あ、ほらほら、やっと開場ですよ。

コーボー：やれやれ、年寄りは先に入場できるとかいうようにはならんもんかのう。

チカ：それなら、か弱い女の子も先に入れてほしいですよ〜。

パソケットの朝は遠足気分♥

5月4日に、東京都港区の産業貿易会館で「パソケット・スペシャル4」が行われた。会場最寄りの浜松町駅では、朝からパソケットへ行く人や、フェリー、モノレールの利用者で、休日とは思えないほどの混雑だ。

駅を出て、パソコンを持った人の行列のあとについて会場に向かう途中、Orcとその仲間に会った。彼らはサークル参加なので先に会場に入って行った。

一般参加者は、会場前の行列に並んで開場を待つことになる。開場は11時、行列をさけて昼すぎごろに会場に来ても、パソケットは3時までやっているのでだいじょうぶだ。

行列に並んでいると、カタログ売りのお姉さんがやってくる。カタログは1冊500円。持っていないと入場できないので、ひとり1冊ずつ買おう。

並んでいるあいだは、みんなカタログを見てサークルのチェックをしている。カタログには、会場内のサークルの配置図とともに、各参加サークルのアピールや、販売ソフトの内容が書かれているので、興味をもったサークルのある場所にペンなどでマークをつけておく。これは常識！

開場後、会場の中はおおぜいの人でごったがえす。目的のサークルのソフトをはやく手に入れたい気持ちはわかるが、会場を走り回ったりといった常識に反する行為はやめよう。パソケットのような非日常の世界では、はめをはずしてしまいがちになってしまう。気をつけよう。

ここで、パソケット参加のポイントをまとめておく。

①会場は事前にチェック：当日に迷子になると悲惨なので、事前に地図などで調べる。

②忘れ物をチェック：財布はもちろん、買ったソフトを入れるバッグ、ディスクケース、筆記用具は必須。

③心がまえ、身だしなみをチェック：パソケットは「お祭り」ではあるけれど、うかれすぎてはいけない。同じ趣味の人と知り合いになるいい機会でもあるのだから、最高の状態の自分で行こう。

↑ずらっと続く行列。みんなカタログのチェックに余念がない

↑会場にむかう人ごみの中に編集部のOrcと、その仲間を発見!!

↑これがパソケットのカタログ。Ｂ５サイズ、厚さ数ミリの小冊子だ

↑ソフトを売っているところ。ＭＳＸサークル「IS SOFT」の裏手から撮影

パソケット開催予定（7/11〜9/26まで）

★７月11日（日）「宇都宮パソケット９」⇨宇都宮産業展示館／「下関パソケット６」⇨シーモール下関　★７月18日（日）「岡山パソケット17」⇨みのるガーデンビル／「名古屋パソケット27」⇨東別院青少年会館　★７月25日（日）「パソケット33」⇨東京文具共和会館／「熊本パソケット10」⇨イベントホール・モック／「群山パソケット８」⇨イベントスクエアOZ／「小倉パソケット６」⇨西日本総合展示場／「高松パソケット11」⇨高松市市民文化センター　★８月１日（日）「大阪パソケット24」⇨大阪国際貿易センター／「栃木パソケット７」⇨栃木商工会議所／「水戸パソケット13」⇨水戸市民会館　★８月15日（日）「博多パソケット23」⇨福岡国際センター　★８月21日（土）「仙台パソケット23」⇨仙台産業展示館　★８月22日（日）「パソケット晴海夏まつり」⇨晴海国際見本市会場南館１Ｆ／「京都パソケット14」⇨京都パルスプラザ／「岐阜パソケット８」⇨岐阜産業会館／「静岡

キミの作ったソフトをパソケットに出そう！

自分たちで作ったソフトをパソケットに出してみたいんだけど……という人のために、パソケットの参加方法を紹介しよう。

パソケットサークル参加申し込み方法

■必要な物を用意する

①申し込み用紙

パソケットのカタログか、チラシの中にあるので、切り取って使う（コピーも可）。右の記入例と後述の記入のしかたを参考にすべて記入もれがないよう記入する。カタログが手元にない場合は、62円切手1枚と返信用に自分の住所・氏名を記入したラベルの2点を封筒に入れ、

〒111東京都浅草郵便局私書箱108号ユウユウ内・パソケット参加申込書請求係　まで申し込めば良い。

★記入のしかた

参加するパソケット名：いちばん上のカッコの中に、どのパソケットに参加したいのかを書く。開催予定を見て近所のパソケットをさがし、何月何日の、どこのパソケットの何回目に参加したいのかを明記する。**サークル名**：自分たちのサークルの名前。**代表者本名**：サークルの代表。とくに決まっていないならこの申し込み書を書いている人の本名。ペンネームは不可。**年齢・性別・職業・電話番号・代表者住所**：代表者の年齢、性別、職業、電話番号、住所を正確に記入する。**ジャンル**：ソフトを出す場合はソフト、それ以外に同人誌、ガレージキット、バッチなどの小物を出す場合は、「その他」のところにもマルをつける。**電源**：会場にパソコンを持ち込んでソフトのデモをしたい場合は、「希望する」にマルをつける。東京のパソケットの場合のみ、電源を希望すると電源使用料として、500円が参加費に上乗せされる。**スペース数**：通常は1スペース。何度も参加を重ね、サークルが大きくなって1スペースでは足りないと感じたら、複数のスペースをとることもできる。**予定販売物タイトル**：出品するソフト、または同人誌のタイトル

対応機種：そのソフトが動作する機種

制作部数：パソケットに持って行く数を書く。**価格**：そのソフトをいくらで売るか。まったく自分たちの勝手できめていいのだが、高すぎると売れない、安すぎるとぜんぶ売れても大赤字となる。500円前後が一般的なようだ。

カット用紙：上の左の欄には何も書かず、上の右の欄にはサークル名、下にはイラストやサークルのアピールなどを描く。

②参加費(定額小為替)

東京、大阪のパソケットでは3000円、その他の会場では2500円、東京で電源を使用する場合は、500円が上乗せされるので合計で3500円分の無記名の定額小為替を用意する。

③返信用封筒　長4サイズ(縦20.4cm×横9.0cm)の大きさの封筒を用意し、表に自分の住所、氏名を書き、72円切手をはる。

■パソケットに送る

上の3点を封筒にきちんと入れて封をし、

〒111 東京都浅草局私書箱108号ユウユウ内・○○パソケット係(○○の中には、希望するパソケット名を入れる)まで送る。希望するパソケットの開催日の20日前までにポストに入れれば間に合う。開催日の1週間前ごろに、パソケットから案内状が届くのでそれまで待とう。

■サークル参加の際の注意点

●申し込み用紙は、万が一のトラブルに備え、コピーをとって定額小為替の受領証書といっしょに保存しておいてください。

●サークルの代表者は、高校生以上でなくてはいけません。

●著作権を侵害するもの、露骨な性的描写を扱ったもの、および自分たちの作品でない同人誌、同人ソフトを作者の了承なく販売することは禁止します。

●当日、パソケット会場にて新作を1部ずつ見本としてパソケットのスタッフに提出してください。

■正しい記入例■

必ずご記入ください

（7/25　パソケット33）　パソケット　申し込み用紙

フリガナ	アクノソシキ　コバヤシダン	年齢	20 歳
サークル名	悪の組織・小林団	性別	㊚・女
フリガナ	コバヤシ　ショウジ	職業	私立探偵
代表者本名	小林　笑治	電話番号	03-3431-1627
フリガナ	トウキョウト　ミナトク　シンバシ		
代表者住所	〒105 東京都港区新橋4-10-7		
ジャンル（ご希望のブロックに○をつけてください。）	（ソフト）　同人誌　その他（　）		
電源	（希望する）　しない	スペース数	1 スペース

予定販売物タイトル	対応機種	制作部数	価格
シゲルの大冒険	MSX2/2+	100	500
あじのひらきCG集 Vol.Ⅱ	MSX2/2+	100	300
小林探偵電脳絵本うっきい	MSX tR	100	700

悪の組織・小林団 ←サークル名

MSXのソフトだスよ

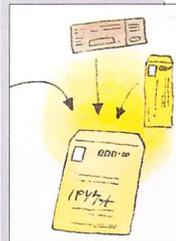
カット用紙

＊受付日

＊スペースNo

＊備考

「＊」欄には記入しないでください。

見本

⬅⬆申し込み書、参加費分の定額小為替、返信用封筒の3つを入れて申し込む。記入もれやミスはないか、ポストに入れる前に、念入りにチェックしよう。ちなみに、電話番号と住所は編集部のものなので、小林くんの家ではない

同人ソフト送ってね♥

みなさんの作った同人ソフトを送ってください。①MSXのソフトであること②通信販売をしていること③あまりにエッチなものやアニメやマンガのキャラクタを使用したものはダメ！　以上の3つの条件にあてはまるものを〒105　東京都港区新橋4-10-7　TIM　MSX・FAN編集部「めざせ！　同人の星」係まで。誌面で紹介した同人ソフトには掲載誌をさしあげます。それから、質問もおなじあて先の「チカちゃんの☆お答えしまショウ☆」係まで。

パソケでみつけたこの1本●

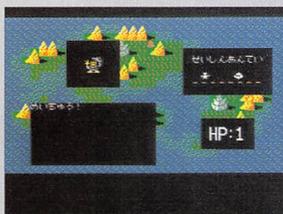
ゲルヒェ　スタンダードディスク Vol.1 Vol.2

by TPM. CO. SOFT WORKS

ファンダムで有名な投稿者、TPM. CO SOFT ROWKSが、さいきん東京のパソケットに参加している。サークル名は、ペンネームとおなじく「TPM. CO SOFT WORKS」だ。

今回のパソケットでは、彼みずからが売り子をしていて、取材の編集部員も売りつけられてしまった。ソフトの名前は『ゲルヒェ・スタンダードディスク』という名前で、MSX1、RAM32K対応で値段は300円というスペックにこだわりが感じられる。Vol.1とVol.2の2本があり、テープユーザーのためのテープ版（これはコピーが大変そうだ）もある。ほかにもFM−7用のテープ版ソフトなども売られていた。

内容は、過去にファンダムで紹介したゲームの改良版や、ボツになったゲームを収録したもの。不思議なグラフィックのメニュー画面からゲーム名を選択すると、マウスで画面に直接描いたと思われるへろへろな線の解説が表示され、ゲームが始まる。Vol.1には、敵編隊のフォーメーションを自分で編成できるエディタと、お手本プレイのデモがついた『GRAY COLLEAGUE』の改良版など4本、Vol.2には、中古ファミコンショップで捨て値で売られている、アイデアはいいけどあまり楽しめないゲームたちからヒントを得たというヘンなゲーム『クソゲークエスト』など3本のゲームが収録されている。

昔から彼のファンだったという人も、さいきんファンになったという人も、はたまた彼を知らなかった人も買って損はないだろう。なお、残念ながら通信販売はしていないそうだ。

⬆『クソゲークエスト』。大作RPGを思わせる画面で、やることはジャンプだけ？

⬆敵のフォーメーションエディタなどがついた「GRAY COLLEAGUE」

チカちゃんの★お答えしまショウ★

静岡県のまっ杖くんの質問「Mファン3月号の付録ディスクに収録されていたOPLLドライバーをソフトに組み込みたいのですが、ドキュメントの意味がよくわかりません。」

OPLLドライバーのドキュメントには、「OPLL driverを使用していることを記述したうえで、音楽データのソースをすべて公開してください」となっています。つまり、ソフトのマニュアルやタイトル画面などに「Ringさん作のOPLLdriverを使用しています」と明記し、音楽のデータファイルをディスクに収録すればOKです。

パソケット17」⇨静岡産業館　★8月29日(日)「札幌パソケット26」⇨札幌市民会館／「広島パソケット18」⇨広島市東区民文化センター　★9月5日(日)「金沢パソケット12」⇨石川県産業展示館／「姫路パソケット3」⇨姫路プラザホテル　★9月12日(日)「新潟パソケット15」⇨プラザー文化センター／「沼津パソケット11」⇨沼津大手町会館／「盛岡パソケット9」⇨岩手県産業会館サンピル　★9月15日(祝)「宇都宮パソケット10」⇨栃木県教育会館／「名古屋パソケット28」⇨東別院青少年会館　★9月19日(日)「岡山パソケット18」⇨みのるガーデンビル／「湘南パソケット2」⇨ギャラリーワラシナ／「熊本パソケット11」⇨イベントホール・モック　★9月26日(日)「大阪パソケット25」⇨大阪府立体育会館／「博多パソケット24」⇨博多スターレーン

※時間はどの会場も11：00〜15：00で、午前8：00前の来場は禁止。なお、お問い合わせはユウユウ内パソケット事務局(☎03-5821-1812)までお願いします。

TAKERU◆同人情報

ますます活気を見せるTAKERU同人コーナーです。追加ソフトもどんどんふえ、こちらも1ページまるまる取れるようになりました。ばんざいっ。

そういえば、この間アンケートハガキで「TAKERUって何ですか?」というのを見かけました。TAKERUとは、ソフトウェア自動販売機のことです。通信を使ったオンラインでソフトを売りますので、品切れがなく、比較的安価で販売できるのが特徴です。同人ソフトだけではありません。もちろん市販ソフトも扱っていますよ。自分の住んでいる地域にTAKERUがあるかどうかは、ブラザー工業(☎052-824-2493)までお問い合わせくださいね。

宝玉戦記ライデイル

MSX2 500円

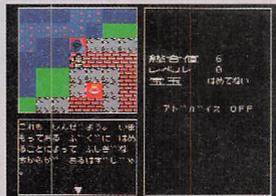
by・POPソフトウェア

「邪神皇に支配された王国を取りもどしてくれぬか?」1人の男がキミにつげた。聖剣ライデイルと、それをよみがえらせる8つの宝玉を手に入れれば勝ち目はあるというのだ。キミは男につられ、王国に足をふみ入れたのであった。

こんなストーリーからはじまる、昔なつかしい思考タイプのRPG。今のPRGによく見られるめんどうなパラメーター類はいっさいなく、それを総合値というものだけで示しているのが特徴だ。すなわち、体力も攻撃値も防御値もなく、総合値という一本のメーターがそれをまかなっているというもの。今どきめずらしいゲームだ。

ゲーム中のクエストはいたってかんたんで、早い人はすぐ終わってしまうかもしれない。でもそれは500円という安さでゆるしてほしいところ。

操作もスペースキーとカーソルキーしか使わない簡易設計。戦闘シーンもカーソルキーの左で攻撃、右で撤退といったシンプルさ。すべての面において素朴な作りをしているが、それがなかなかおもしろい味を出していてなつかしい。

思考型RPGということもあって、人によっては何をしてよいのかわからなくなってしまうかもしれない。そんな人のためにアドバイスモードというものもあり、かんたんな進め方のヒントが出るようになっている。総合的に見て、気軽にさくさくっと楽しめる1本だ。

戦闘シーンもシンプル。操作もカーソルの左右で攻撃、撤退のみだ

フィールド型RPGだ。めんどうなパラメータ類はいっさいないぞ

シャドゥヒーロー+R・SYSTEM V1.2

MSX2 1000円

by・SYNTAX

Mファン92年12月号のファンダムで採用された、いまむら秀樹作の『シャドゥヒーローズ』。そのシナリオ第2弾もTAKERUで発売され(下に紹介)、そして第3弾にあたるソフトがこれである。

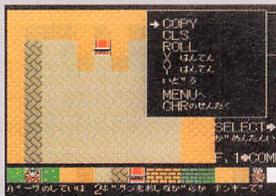
シャドゥヒーローシリーズはフィールド型RPGで、かなり本格派。あっとおどろくイベントや敵の多彩な攻撃パターンなど、ファンダムで採用されたものと比べると、グラフィックも格段によくなり、ストーリーも奥が深い。

そしてこのソフトは、シャドゥヒーローのシナリオ3と、RPGコンストラクションツールがカップリングされたものである。ゲームも楽しいけれど、なんといってもコンストラクションツールのほうがこのソフトのウリなのだ。

このツールを使えば、自分でRPGを作ることができちゃうぞ。キャラクタやマップのグラフィック、イベントの演出などのこまかい設定ができるし、ターボRユーザーならPCMを扱うこともできる。

さらに、このツールを使って作ったソフトは、自由に配付、販売しちゃっていいよと作者はいっているので、いい作品ができたら友達に配るとか、同人ソフトとして売ることもできるぞ。

ゲームを作るのはちょっと……という人は、シャドゥヒーロー3のほうを楽しめばOK。同人ソフトとしてはかなりレベルが高く、オススメの1本だ。

サンプルとして入っているシャドゥヒーロー3。なかなかのデキ

RPGコンストラクションツールが入っている。これは画面のエデット中

その他・発売中の同人ソフト

MSXの同人ソフトは、他機種の同人ソフトと比べて値段が安いのが特徴で、他機種のソフトは1000円、2000円がざらなのだ。MSXユーザーってとっても幸せ?

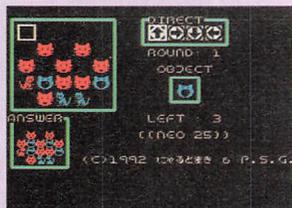
さてさて、今回は上で紹介した2本の他に、あと4本も発売されていますのでここで紹介いたします。今回このコーナーで紹介したソフトはすべて発売中です。なお、お問い合わせは、ブラザー工業(☎052-824-2493)までお願いします。

シャドゥヒーロー2

by・SYNTAX

MSX2以降・600円。前回紹介したNVマガジンのシャドゥヒーロー2が、TAKERUで単体発売。ファンにはオススメ

NEO25

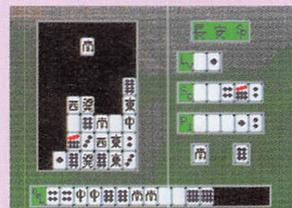
by・ぐるうぷP.S.G

MSX2以降・500円。スライドパズルの流れを組むパズルゲーム。キャラクタがいろいろ選べてそれだけでも楽しいぞ

富永高校探偵部

by・Teamぷらんくとん

MSX2以降・500円。富永高校にある探偵部のお話。アドベンチャーゲームだ。さて、今日の依頼は……?

長安SUPER

by・Sequerce

MSX2以降・700円。上から落ちてくる麻雀牌を2つ以上ならべて消し、その消す順番で役を作っていくパズルゲームだ

世紀末の21世紀ページ

国際課に一通の手紙が、大阪府の渡部美江さんから届いた。スペインに住むMSXユーザーと文通していて、それまでは何も知らなかったのに、だんだん相手の影響でMファンを読んだりするようになったそうだ。MSXを通じてのコクサイカをめざしてきたこのコーナーだが、コクサイカをしてからMSXを知るというのはめずらしい。いい話だなぁ。

その数日後、韓国の読者からアンケートハガキが届いた。いったいどういうルートで韓国に届いているんだろう？

ところで、最近バックアップ活用テクニックの影響らしく、編集部にV9990を搭載したターボRについての怪情報、質問が妙に多くなった。この謎に関する答えをふくめて、菱田孝次氏のオランダ・MSXフェアレポートもある。

スペインのペンフレンドの影響でMファンを知りました

渡部さんの手紙によると、文通相手はバルセロナに住むフェラン・バジェホさんという男性で、現在41歳の外科医。去年の8月には、オリンピック開催中のバルセロナに旅行に行き、彼の奥さんや子供たちとも会ったそうだ。

同じく、フェランさんの手紙も同封されていた。スペイン語で書かれていてよくわからないので、渡部さんがつけてくれた日本語訳を紹介する。

僕はスペインのMSX・FAN愛読者です。こうして日本のみなさんにあいさつできることはたいへんうれしいです。

ヨーロッパでのハード、ソフトの会社がMSXから撤退してすでに3年近くになります。が、現在もシステムに忠実で、オリジナルの周辺機器やプログラム作りに熱中している相当数の愛好者がいます。

日本でもMSXに対して消極的な傾向があるようですが、愛好者にMSXが消えてなくならないよう、エールを送りたいと思います。

MSX2+以降用の簡単なプログラム2作を収めたディスクを送ります。出来がよければ採用してください。

フェラン・バジェホ

このプログラムは、ビートルズの写真が表示され、「イエスタディ」などのビートルズナンバーがかかるというもの。さすがに採用はムリだった。

ビートルズの目がキョロキョロ動くデモなどもあり楽しい。音はちょっと軽いかな

国際MSX評論家 菱田孝次の オランダMSXフェア情報

ベルギーのIODグループや、FLYING BYTESから得た情報をもとに、4月3日にオランダのティルバーグで行われたMSXフェアのもようをお伝えしましょう。MSXフェアは、感覚としては日本のパソケットのようなものです。今回参加したMSXユーザーのグループの数は65で、かなりの規模であるといえます。

気になる新作ですが、Xelasoftからは、アミガ用のMOD形式のサウンドデータをMSXで再生するソフト『MOD PLAYER』が、SUNRISEからは、『PUMPKIN ADVENTURE』というRPGと、『GIANA SISTERS』というアクションゲーム（これは、どこから見てもスーパーマリオだ!!）、TAKERUで、『DECALOGUE』が発売中の、STATIONからは、またもや回転処理などがすばらしいデモ『DAWN OF TIME』など、新作ラッシュといえる状態です。

ほかに注目すべきものでは、スイスのあるグループが、ターボRにV9990（注：MSX2+以降で搭載されているV9958よりも高性能のVDPチップ）を搭載させたマシンで、今までの常識をはるかに超越したメガデモを展示していたことがあげられます。しかし、残念ながらこのマシンを作成した人は、販売を目的に生産したわけではないので、入手は不可能ということです。そのかわり、資料として英語版のV9990のテクニカルデータブックだけであれば、ヤマハが海外で出したものをCLUB GOUDAなどの仲介で入手することができます。

ほかにも、ANMAからは『SQEEK』の続編『TOROXX』（SQEEKはTAKERUで発売予定）、MSX−ENGINEの新作シューティングゲーム『DASS』なども展示されていました。

（菱田孝次）

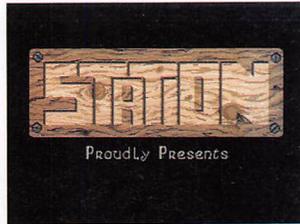
V9990搭載のターボRの正体は、このことだったようだ。TAKERUでの新作は次号で紹介する。

GIANA SISTERS

「GIANA SISTERS」は、見た通り、どこから見てもスーパーマリオそっくりのゲーム。なにせステージクリアのデモもそっくりなのだ。主人公が女の子だということだけが違い

SQEEK

「ANMA'S AMUSEMENT DISK」にもデモがあったANMAのゲーム。両親を探して旅に出るのだ。MSX1、RAM64K以上対応で、近々TAKERUから発売予定

DAWN OF TIME

「DECALOGUE」に次ぐデモディスク。MSX2、RAM128K対応。MSX−MUSICとMSX−AUDIO対応で、両方の音源を持っているとステレオで音楽が楽しめる。TAKERUでの販売を計画中

国際化のコーナーに対する意見、質問、情報、今後への要望、外国のソフト、旅行記などのおたよりをどんどん送ってください。誌面で紹介させていただいた場合、謝礼として500円ぶんの図書券をさしあげます。あて先は〒105 東京都港区新橋4−10−7 TIM MSX・FAN編集部 国際課・OSADAまで

Mファンにいいたい放題！

★ディスクの収録内容も増え、今まで以上によくなったと思います。この調子でがんばってください。（茨城県／横須賀幸夫・16歳・FS-A-ST）★うひゃー!! すげー!! 今月は内容が濃いなあ。『トップルジップ』をやって指が痛くなった。（静岡県／高下直哉・21歳・FS-A-WX）★『トップルジップ』は昔安売りで買って、わけがわからなくて捨ててしまったのですが、今回これで過去のもやもやが晴れてよかったです。（島根県／志賀智弘・20歳・FS-A-ST）★オールディーズに、2か月連続で持っているソフトを収録されてしまった。（宮城県／斎藤信人・18歳・FS-A-GT）

スーパー付録ディスクの使い方

★今回のバックストーリー

手にした手紙を見れば、そこには見慣れた筆跡で書かれている文章があった。この手紙はシニリアの母から託されたものなのだ。手紙には母のもとへ来てほしいと書いてある。シルクが事情を話してくれた。悪の組織「ジェルダ」に捕らわれの身となっているとばかり思っていた母は、じつのところ、そのジェルダに反抗する組織「アルファ」の一員として加わっているのだという。シルクはシニリアの母に頼まれ、シニリアを守るためにやって来たのだ。最前線で戦う母の安否を心配しつつ、シルクとともに母のもとへ旅立つのだった。

スーパー付録ディスク AUG.-SEP. 1993 DISK #21			
媒体	2DD×1 ♪	セーブ機能	セーブは不可
対応機種	MSX 2/2+ MSX turbo R	実質収録バイト数	1,368,064バイト
VRAM	128K	ターボRの高速モードに対応	

オールディーズ収録に四苦八苦

最近の悩みの種といえばオールディーズの収録作品です。いままでの収録作品はすべてソフトハウスさんのご厚意で無償提供してもらっているものなのです。版権の問題や著作権があいまいなもの、現在も市販中のものは収録を避けてきました。

みなさんに収録してほしいゲームのアンケートをおおまかに集計した結果、やはりあのMSXゲームの大御所、K社のソフトが上位を占めました。しかし、こちらとしても残念なのですが、今まで収録してこなかったのも上記のような理由があるからなんです。収録するからには、できるだけおもしろいゲームを望むのは当然ですけどね。今までにも有名ソフトハウスのゲームは何本か収録してきましたが、これだけ長くやっている付録ディスクに、1度も収録されてない有名ソフトハウス（F社やE社など）のゲームは今後もおそらく収録することはできないでしょう。

さて、そんな中でやっとOKをもらった今回のオールディーズは『魔法使いウィズ』です。魔法を駆使して、お姫様を助けるために魔界獣と戦うアクションゲームです。

充実のファンダムは、なんと15作品も収録しています。存分に楽しんでください。

お願い

4-5月号でも告知したのですが、いまだに故障したディスクを勝手に送ってくる人がいます。まずは電話で編集部に連絡をください（休日を除く月～金の午後4時～6時の間）。そのときに、しかるべき処置や対処方法を検討します。「編集部に送ってください」といわれた場合のみ、郵送してください。また、ユーザーの不注意で壊してしまったディスクは無償では交換しません。実費をいただきますので、ご了承ください。

最近はディスクを取り出すときに、誤ってシャッターを破損してしまう人が多いようですが、そのような場合は基本的に交換はしません。どうしてもその状態のディスクでは不満がある人に限り、実費で交換をします。ただし、その場合にも編集部に電話連絡をしてください。ディスクを取り出すときは、注意しながらていねいに取り出してください。

動作が不安定な機種への対処はできませんのでご了承ください。

付録ディスクへの投稿作品

■タイトルBGM

ジャンルはオリジナルのみで、形態はMSXのBASIC、または内蔵OPLLドライバー（「OPLL-driver」<byRING>ではありません）用のデータで&HØØØØ番地からセーブしたもの。投稿時はソースMMLも一緒につけてください。音楽の形式はFM9声、FM6声＋リズム（これらの場合、PSG3声でならしたいチャンネルを明記してください）、PSG3声のうちからひとつで、MML中ではPSGのM、S、FM音源の@63、@Vn、Yr, d、リズム音源の@Anなどは使えません。また、BASICで投稿する際はMMLの最後の休符は省略しないでください。なお、拡張音色は、音色が変わってしまうことがあります。

投稿の方法は、基本的にFM音楽館と同じで、投稿応募用紙に必要事項を記入して「タイトルBGM係」まで送ってください。

■その他の投稿作品の注意

付録ディスク係あてに送られてくる投稿作品の多くはファンダムゲームの改造作品です。作者本人によるバージョンアップや修正でないかぎり、採用することはできません。また、市販ゲームのデータを改造するプログラムを送ってくる人がいますが、これも採用はできません。現在、付録ディスク係で受け付けている投稿作品はタイトルBGM、Viewの作品、ご意見・ご感想・ご要望です。あて先は81ページを参照のこと。

⬆こんなにかわいらしいイラストが送られて来ました。男と勘違いするほどたくましいシルクとディフォルメ「テグザー」ですね（両方とも大阪府／大石根薫・？歳・女）

■付録ディスク制作スタッフ SYSTEM PROGRAMMER＝上岡啓二（UKP）／TITLE CG DESIGNER＝木村明弘（ライトスタッフ）／MAIN MENU CG DESIGNER＝Orc／TITLE BGM COMPOSER＝なると／DISK MAKER＝化成バーベイタム／SPECIAL THANKS TO マイクロキャビン＋コナミ＋SONY＋セイブ開発＋松下電器産業

複写／解凍作業についての説明です

いつものように2DDフォーマットされたディスクを作業に入る前に用意しておいてください。必要なDSKFの値はDOSやPMext用の空き容量も含めたものなので、すでにこれらが入っているディスクを使う場合は、DSKFは44少なくてもだいじょうぶです。

作業に入ったら画面下のメッセージに従ってディスクを入れ換えていけば、ファイルの複写から解凍までを自動的に進めてくれます。解凍が始まる前までは大メニューへ戻ることができますが、解凍が始まったらリセットして戻ってください。

また、作業を複写までで中断して、あとから解凍だけをすることもできます。「つぎはかいとうです」と表示されたら複写が終了したので、ここで中断をしてください。

解凍のみをするときは、複写が終わったディスクをAドライブに入れてリセットします。画面にA>と表示されたら、各コーナーのDSKFマークの下に示してあるバッチファイル名を入力し、リターンキーを押すと解凍が始まり、終わると自動的に起動します。

再起動をしたいときには、それぞれ別の方法があるので、各コーナーに書いてある方法を参照して行ってください。

解凍するものの一覧表

●ファンダム(DSKF190)
①『失われた記憶』
再実行：RUN−LM

●MIDI三度笠(DSKF111)
②演奏データ４曲

●パソ通天国(DSKF146)
③JPEGローダー、サンプルCG

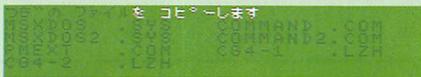
●CGコンテスト(DSKF422)
④掲載作品、お題CG、トビラCG
再実行：RUN−CG89

●紙芝居&動画(DSKF262)
⑤「もちつき」、サンプルプログラム
再実行：RUN−KAMI

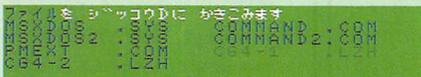
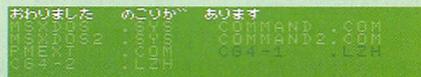
CGコンテストの
実行用ディスクを作成します

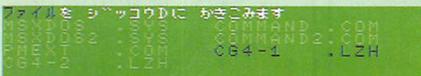
まず、あなたの用意したディスクをチェックします

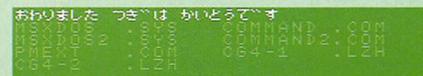
［ドライブA］←用意したディスク
ESCキー＝大メニュー
スペースキー＝進む

↑画面下段には省略形で指示メッセージを表示。写真の例は「ドライブAに用意したディスクを入れてください。ESCキーで大メニューに戻り、スペースキーで先へ進みます」を意味します

①まず最初に複写するファイルが表示されます。複写しないファイルは薄い緑色になります。上の写真のファイルの色がコピーするファイルの色です。

②次は読み出すファイルを水色で表示します。１回で読み込めないものがあるときには、そのファイルの色は緑色のままです。

③読み出されたファイルは紺色で表示され、現在読み出し実行中のファイルは赤くなってます。現在、作業中のファイルはすべてこのようになります。

④すべて読み出し終わると、さっき水色だったファイルはすべて紺色になっているはずです。ここでディスクを入れ換えます。

⑤書き込みが終わったファイルは薄い緑色になります。ここで読み込みきれなかったファイルがある場合、再度複写を行いますので付録ディスクに入れかえます。

⑥すでに複写が終了しているファイルはパスし、残りのファイルのみを読み出します。①〜④と同じ手順の作業を繰り返します。

⑦まえと同じように書き込むファイルは紺色になってます。書き込み作業に移りますので、ここでまた実行用ディスクに入れ換えてください。

⑧そして書き込みです。例によって書き込み実行中のファイルは赤く、それ以外の作業終了ファイルは目立たない薄い緑色のままです。

⑨お疲れさまでした。これで複写は終了です。中断する場合にはここで止めてください。このまま解凍に移る場合はディスクを抜かずにスペースキーを押すこと。

解凍作業に入るまえの準備とディスクの残り容量(DSKF)について

●複写先のディスクをつくる

解凍作業には複写・解凍先として２DDフォーマットのディスクが必要です。作成には新しいディスク(不用ディスクでも可)を使用します。決して付録ディスクを使用しないでください。

①BASIC画面でCALL FORMATと入力し、リターンキーを押す。②出てくるメニューの中で一番数の大きいキー(２キーまたは４の場合もある)を押す。③最後にどのキーでもいいので押す。④ディスクドライブが動きだす。⑤画面にOkと表示されればできあがり。

●残り容量の調べ方

BASICモードで、調べたいディスクをAドライブに入れ、

PRINT DSKF(0)

と入力して、リターンキーを押せばいいのです。すると、

713

などのように数字を表示します。この数字は残り容量を「Kバイト」単位で表しています。この例の「713」は713Kバイト(730112バイト)の残り容量があることを表しています。これは２DDフォーマット直後の容量です。

●DSKFについて

複写・解凍プログラムでは、最初にあなたの用意したディスクのDSKFをチェックします。このDSKFとはさきほどのディスクの残り容量を調べるDSKF関数で調べた値のことです。

複写・解凍の必要なコーナーを選択する前に、この方法で解凍先ディスクの残り容量(DSKF)を調べておきましょう。ちなみにDSKFとはDiSK Freeの略です。

またディスクに残り容量が十分あれば、他に何が入っていても構いません。ただし、ギリギリの容量しかない場合、解凍時間が若干長くなります。

このマークのあるコーナーは指定されたDSKF以上のディスクを用意してください。

※このページの画面写真は４−５月情報のものです。

Mファンにいいたい放題！

★隔月刊になったことは大変残念です。でも、そのぶん6・7月号の内容はすごくよかったです。(千葉県／積田匡弘・14歳・HB-F1XDJ)★僕は、MSX・FANを絶対に買いつづけることをここに誓います。プログラムは作れませんが、それ以上にがんばってハガキを書いて、MSX・FANをもりたてられるよう微力をつくしたいと思います。がんばれ、MSX・FAN！(栃木県／高松真人・13歳・MSX2+)★とにかく、本は出してください。新作ゲームが出なくても、Mファンが出ていればそれでいいので。(大阪府／黒田圭一・18歳・FS-A1WSX)

Mファンにいいたい放題！

★隔月刊になったけど、僕はMSX・FANを買い続けます。このまま消滅しないでください。（群馬県／寺田努・15歳・FS－A1WX）★MSX・FANが隔月発売になった理由が納得できました。大変でしょうが、がんばってください。僕らはずっと、MSXの味方です。（滋賀県／佐々木上・14歳・FS－A1ST）★隔月刊になっても、値段が上がっても絶対に買い続けます。（北海道／川浪直人・15歳・FS－A1GT）★Mファンが隔月刊になったのはそういうわけだったのか。こんなにおもしろい雑誌がなぜ……。少しぐらいなら値段が上がっても絶対に買うので、絶対になくならないでください。（埼玉県／吉田泰正・17歳・FS－A1GT）

Oldies

『魔法使いウィズ』

©SONY
©セイブ開発

ある日、凶暴なドラゴンにつれさらわれてしまったティルト姫を助けるために、単身で魔界に乗り込んでいったのは魔法使いのウィズ。そこは魔界獣がうようよしている危険な場所。魔界の森を抜け、魔天井にあるジルバ城に捕らわれているティルト姫のもとにたどり着くまでには魔法を駆使して、数々の困難を乗り越えていかなければならない。巻頭の攻略ページを参考にして、一刻も早くティルト姫を助けるのだ。

ウィズの操作方法はいたってかんたん。魔法を覚えることのほうが先決かな。☞4ページ

★カーソルキー

左右…それぞれの方向に移動。ただし、このゲームは基本的に右スクロールなので、左側に移動するとスーパーパンチ(P．5参照)が出現し、行く手をジャマする。

上……ジャンプ。左右と組み合わせればななめジャンプが可能。押している長さによってジャンプの高さを変えられる。

下……魔法アイテムの選択。使うときはスペースキー。

★スペースキー

選ばれている魔法アイテムを使用する。選択カーソルはアイテムがなくならないかぎり、同じところに固定されているので、気をつけないと同じものをムダ使いをしてしまうことになる。

★ストップキー

ゲームの中断。ポーズボタン。

↑丸腰でスタートのウィズ。早く全魔法をそろえたいところだ

①メイン画面

魔界の森は基本的に右スクロール。左に移動するとスーパーパンチが飛んでくる。地下迷宮は１画面ごとに切り換わる。魔天井はたてスクロールと変化に富んでいる。

②ウィズ残り人数

画面上に表示されるのは３人までだが、実際は何人でも増やせる。ポコポコ死んでしまうことが多いので、残り人数にはいつも気を配っておこう。

③アイテム

これは魔法アイテム。カーソルの下で選んで、スペースキーで使う。カギは特定のある場所でしか使うことができない。クリスタルとカギ以外は数がわからないのが残念。

④制限時間

ゲームの難易度を上げているイヤらしい制限時間。ちんたらやってると１万なんて、すぐなくなっちゃう。がんばって長生きしていると突然、死ぬことがある。これが悲しい。

ファンダムGAMES&サンプルプログラム

■ファンダムGAMES

収録作品が15本と多く、画面には並びきれないので、小メニュー画面を2枚用意して画面を切り換えるようにしてあります。

いくつかのファンダム作品において、付録ディスクからの起動の際に気になったことをフォローしておきたい。まず、『MOLING』では最初に画面下半分をゴミみたいなキャラクタでうまっていることがある。これはしばらくすれば消えるので、まず問題はないはず。また、動作後にちょっと問題があるのが『虹色ディスプレイ』。この作品の動作中にF9キーを使って小メニューにもどり、ちがうゲームを選ぶことはできますが、大抵暴走するはず。そうならないように、『虹色ディスプレイ』の実行後はリセットしてください。

もうひとつの鑑賞作品である『BALLS2』はMSX2+の機種でも動きますが、付録ディスクで起動するときはターボRでしか動かないようにしてあります。これは、『BALLS2』がRAMディスクにデータを書き込むようになっているためで、2+の場合、RAMディスクの容量が小さいので書き込む先がフロッピーディスクにいってしまうのです(ターボRならなんの問題もなく、RAMディスクに書き込まれる)。このとき、書き込む先が残り容量がない付録ディスクのようなものだと、「Disk full」のエラーが出てしまうのです。よって、2+で『BALLS2』を動かすときは、①LOAD"BALLS2.FD8"で付録ディスクからロードし、②ディスク容量に余裕のあるものと、付録ディスクを差し替えてRUNすればOK。

今回、圧縮ファイルになっているのは『失われた記憶』の１本だけ。解答後は自動的にゲームがはじまりますが、次にそのディスクを使って再起動するときは、次のように入力してリターンキーを押してください。

①DOSのとき

A>BASIC LOST－M.FD8

②BASICのとき

RUN"LOST－M.FD8" ☞22ページ

■ファンダム・サンプル

このコーナーには、BASICピクニックから「ボールの運動シミュレータ」(☞70ページ)、マシン語の気持ちから「VDPコマンドのサンプルプログラム」(☞42ページ)、スパービギナーズ講座から「漢字モード用の文字入力ルーチン」(☞38ページ)の以上3作品、5ファイルが収録されている。

失われた記憶 DSKF 190

AVフォーラム

毎回、収録作を決めるに悩みもせずすんなり決めてしまうAVフォーラム。でも今回、ちょっといい作品を落としちゃった。それは次号のお楽しみに。

そうそう、今回のAVフォーラムはいろいろと作品が完成し動き出すまでに時間がかかるものがいくつもあったはず。それらの作品を見るのに、どのくらい待つのかメッセージに書かず不親切でした。特にマッハF．I．S作の『風でしなる竹』は作品完成まで約4分(MSX2で)かかり、これだと、描画途中の竹を見て終わりにした読者がいたかもしれない。あんなよくできた作品はみんなに見てもらいたい。それにしても、最近はよくできた作品ばかりで、ちょっと下手なんだけどユーモアたっぷりという作品も待ち望んでいる。

☞68ページ

アル甲

殺人事件発生／　被害者はコルサコフ。容疑者はパボ、の・り・こ、ささや、ちえ熱、OrcとMファンおなじみのメンバー5人。証言の矛盾をつき、犯人を見破るのだ。と、今回は推理パズルを素材にちょっと趣向を変えてみたアル甲なのです。推理小説ファン&パズル好きの人にはたまらない魅力のゲームですよ。

付録ディスクに収録したファイルは、

MUDER.AL7

の一本。なお、付録ディスクからは起動できませんので、リセットするなり、別のディスクにコピーするなりして、BASIC上から起動してください。

遊び方や細かいルールは記事のほうで紹介しています。思ったよりも、ルールが複雑かもしれないので、ちゃんとルールが把握できるまで記事を何度も読みかえすといいですよ。いままでアル甲は敬遠していた読者の人たちもいちどは遊んでみてほしいな。

また、記事のほうではヒントがわりのクイズも掲載。余裕があればこちらも解いてみてね。もっと余裕のある人は課題のアルゴリズムを送ってくれるとうれしい。クイズの答えは12－1月号で掲載予定。

☞40ページ

MIDI三度笠

最近はMIDIのコーナーも投稿数が増え、ちょっとずつにぎやかになりました。付録ディスクに収録する作品を選ぶのも、甲乙つけがたく勇気のいる作業でしたが、今回の作品は4タイトルあります。まずは古川健太郎クンのオリジナル2曲。うれしいことに彼はCM-32LとGS音源用(ローランド社のCM-300、CM-500、SC-55、SC-155など)の2つのデータをそれぞれ送ってくれました。というわけで合計4曲分、音色のうちわけ表も4つあるので、違う音源の人もこれを参考に、自分の音源用にエディットして聞いてみてください。そしてもう2曲は田辺智クンのGM。彼の作品は前回に引き続き2度目です。『スペースマンボウ』、アーケードゲームの『ホットチェイス』からそれぞれ1曲ずつあります。そういえば、あじ福田(CGや紙芝居担当)がのけぞってよろこんだ作品『スペースマンボウ』の1面のノリはすごく気持ち良かったりする。

4タイトル分でも内容は6曲分のデータなので、今回は圧縮してあります。まえもって空きディスクを用意しておいてくださいね。演奏を聴くのは、RUN"ファイル名"リターンキーです。

☞94ページ

パソ通天国

青河さん作のJPEGローダー『JLD.COM ver1.00』と、まーかむさん作のJPEG形式のCGデータ『MAR_NATU.JPG』のふたつを収録しています。

と、いつも書いているわけですが、普通は、それぞれドキュメントといっしょに拡張子LZHの圧縮ファイルの形で付録ディスクに収録されています。

今回は、付録ディスクのシステムの都合上『MAR_NATU.JPG』の入っている圧縮ファイル『MAR_NATU.LZH』がファイルサイズが大きすぎて解凍できなかったため、付録ディスク内ですでに解凍された形になって収録されています。複写・解凍の作業をした結果は同じことですが、付録ディスクから直接取り出そうとする人は、『MAR_NATU.JPG』と『MAR_NATU.DOC』の両方をコピーして、見てください。

DSKF 146

☞84ページ

↑MSX2のSCREEN8で表示。ちょっと感じがかわる

FM音楽館

今回はオリジナル「FROITISM」(KAI)、「にょいんと色気違」(みそねこ)、「Mechanical face」(福井英晃)、「ICEPICK DOPE」(GANP)と、一般曲「Juken Benkyo」(古川健太郎)の計5曲です。

さて、ここで投稿作品の傾向をお知らせしましょう。今号整理分を分類してみたところ、オリジナルは59.7%、ゲームミュージックは31.3%、一般曲は9.0%という結果がでました。ゲームミュージックのほうは、MSXに限らずあらゆる機種の作品が送られてきています。また、一般曲は50%がアニメ関係で、これにクラシックが33.3%と続き、あとは日本の古典曲などが16.7%となっています。

ところで、オリジナル作品はもちろんのこと、最近は一般曲のほうにも高水準の曲が集まるようになりました。投稿の絶対数は少なめなのですが、それぞれ独特のアレンジがほどこされており、ほとんどが興味をそそられる作品ばかり。聴いていてまったく飽きません。「Juken Benkyo」もそのうちの1曲というわけです。

ということで、FM音源を最大限にいかした、とても質の高い「FM音楽館」。どうぞお楽しみください。

☞62ページ

付録ディスクBGM裏話

スーパー付録ディスクQ&A フロQ ?はフロQへ

はよ〜ん★

付録ディスクで使用しているBGMのデータのフォーマットは、チャンネルごとのオフセット情報が書かれているヘッダ部、実際に鳴らす音が書かれているデータ部に分かれています。また、データ部にはFM音源のメロディ部とリズム部に分かれています。

データ部にはズラズラと音量データや音色データなどが並んでいます。実際の音はØØH(休符)、Ø1H(O1C)〜5FH(O7A#)で指定し、続く1バイトが音長です。これがFFHの場合、その次の1バイトも音長データとして加算されます。音長の単位は60分の1秒です。

"T12Ø"というMMLは1分間に4分音符が120音という意味ですから、例えば"T15ØC8"の音長は60×60×4(分音符)÷8(分音符)÷150(テンポ)で、12となります。

しかし"T145C16"は、60×60×4÷16÷145で6.20……となり、60分の1秒にピッタリおさまりません。このような余りのある音が続くとそのうちチャンネル間の音がずれてきます。

これを防ぐにはチャンネルごとに60分の1秒の余りを覚えておき、余りがある程度たまったら補正を入れてやればいいのですが、最初はこれに気づかず、なんで音がずれるんだろう？　としばらく悩みました。うむ、恥ずかしい。

詳しいことはアスキー出版よりでている「MSX−Datapack」のVol.2の250ページから、または「MSX turboR テクニカル・ハンドブック」の150ページからにありますので、読んでみてください。

(Orc)

ばいび〜ん★

Mファンにいいたい放題！

★数百円ぐらいの値上げで廃刊を止められるのなら、やっても別にいいのではないでしょうか。他の人たちも同じ考えだと思います。(福岡県／安立浩・29歳・FS-A1ST)★雑誌の値段が高くなってもかまわないから、廃刊だけはやめてください。(三重県／服部龍明・29歳・FS-A1GT)★末長く刊行するためには、近い将来値上げもやむをえないと思います。(熊本県／石本重美・27歳・FS-A1ST)★値上げを望む。「廃刊か値上げか」ときかれたら、Mファン読者は全員が「値上げしてでもMファンの存続を」と答えるだろう。(徳島県／今治英樹・21歳・FS-A1GT)

Mファンにいいたい放題！

★隔月刊になってしまったのは残念です。しかし、ユーザーの投稿レベルの高さ！　CGコンテストといい、ファンダムといい……毎回圧倒されます。これからは、ユーザー自身がMファンを、MSXを支えていく形態になると思います。（東京都／加藤祐介・18歳・HB－F－XD）★最近のMSXの動向について悲観的な人は多いが、僕としてはかなり満足している。その理由は、市販ソフトが出なくてもファンダムゲームがあるし、Mファンが隔月刊になっても、そのぶん付録ディスクをすみずみまで遊べばよいからだ。（大分県／山本直嗣・19歳・FS－A1GT）

CGコンテスト

今回は、イラスト部門1作品、ぬりえ部門2作品、マロのトビラとお題CGを収録したぞよ。イラスト部門は、100点オーバーが1人も出なくてちょっと残念だったの。でも、ぬりえ部門でなかなかおもしろい作品が集まったのでよしとしよう。

今回は、イラスト部門より「Tragedy－悲劇－」、3月号のぬりえのお題より「よせよ、テレるじゃないか」、4－5月号のぬりえのお題より「人命救助」を収録しているでおじゃるぞ。

このディスクを再起動したいときは、MSX－DOSのA>が表示されている場合だったら「RUN－CG89」と入力し、BASIC上から再起動したいときは「RUN－CG89.BAS」を実行してくれれば、立ちあがるぞよ。そうそう、ファイルの解凍には時間がかかるから、その間おやつでも食べながら待つでおじゃるぞ。 ☞10ページ

紙芝居＆動画

今回の投稿作品からは、常連の小澤考クンの作品で「餅つき」を収録しています。取りこみ画像を使用してあり、顔を大きく体を小さくまとめて、なかなかインパクトのある作品になっています。けたはずれの感覚がすばらしいです。

さてお次は、私中津と末永の送る「サンプルプログラムその2」です。前回収録した走るフレイちゃんの続きで、題して「豪快にころぶフレイ」ちゃんです。またまた絵を描いてくれた末永先生に大感謝、チュッ／　このプログラムは、みじかくまとめたほう（P17のプログラム）を収録しています。長いプログラムも同じアニメーションをしますが、こちらは収録していませんので、どうしてもこちらで起動したい人は、自分で入力してみてくださいね。あと、このコーナーでは夏休みの宿題を出しているよ。こちらもヨロシク／ ☞16ページ

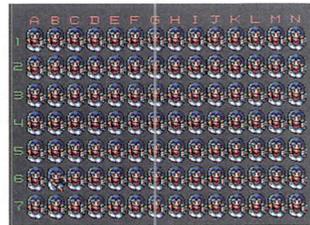
今月の表紙

な～つよ来い、は～やく来い。というわけで、今回のホルくんのCGは夏をイメージしたものです。海と女性、いいですねえ。ただ残念なのはホルくんがスケベくんじゃなかったことですね。本当は描きたかったんだろうけど、描けなかった水着姿。そんな気兼ねすることないのに（誰もそんなこといってませんけど……。ホル）。やっぱり夏→海→女の子→水着姿→ハイレグというのは不動のものですよ。ぜひ描いてほしかったなあ、きっとすばらしいCGだったことでしょうね。次回はぜひお色気たっぷりのCGを／

⬆鉛筆で参考彩色している下描きを入手したので公開しよう

あてましょQ

まずは前号（6－7月情報号）の正解から。正解はいうまでもなく「B－6（6－B）」。さすがに正解率は99%以上だった（でも100%ではないのだ）。かなりの応募者が、すべてのフレイが表示される前に答えがわかってしまったようだ。というわけで以下の当選者にマイクロキャビンから秘密のスペシャルグッズをプレゼントしよう。

→＜北海道＞大塚徹＜青森＞秋元孝之＜群馬＞長谷川光政＜栃木＞沼尾明香＜茨城＞丸山辰男＜千葉＞北田英樹＜東京＞元吉和也＜愛知＞梶浦泉、長沢又蔵＜岡山＞池田和磨（敬称略）

⬆こんな小さい画面写真でも正解がわかるでしょ？　ちと簡単すぎたのかしらん

MSX-DOS

のけ者、ジャマ者のコーナーの代名詞といえばこのMSX-DOSのコーナー以外、ありえないでしょう。ここからDOSにいってもいいことはないし、どうせ利用価値なんて少ないんですから。

こんなわたしからちょっとDOSに立ち寄ってみたいという気まぐれな人がいたら、メッセージ画面でスペースキーを押してくださいな。そのあとはどうぞご自由に。ちなみにファンクションキーの使える場所はDOS上のA>状態のときです。知ってましたか？

オマケ

ひさしぶりのオマケには、TAKERU版『MSX－DOS2 TOOLS』のドキュメントファイルが収録されてます。このドキュメントを読むには、

①BASIC上で_kanjiを実行（2+以降の人は_kanji3）。

②_systemでDOSを立ち上げ、

A>type tools--2.DOC

と打ち込みリターンキーを押せば、『～TOOLS』内容紹介の文書が読めます。製品はすでにTAKERUから発売されています。 ☞66ページ

B:

涙の隔月刊、そしてまたあらたな危機が訪れようとしている。脳天気なB：のあとに、またしても注目の編集長NORIKOのB：があるではないか。いますぐMSXに電源を入れ、しかるべきコーナーを選ぶがよい。本当に切迫した状態のMSX・FAN。隔月刊になり、毎月の負担は少なくなったとはいえ、千円を越える定価はこちらとしても避けたいのだが、定価の上昇は避けられない状態になりつつある。同時に再浮上してきたディスク2枚組案。しかし、実行すれば定価が上がることは必至。ただ、2枚組にすれば収録できそうなオールディーズゲームの種類が大幅に増えるし、解凍作品の減少ができるというメリットが出てくる。

こんな恥ずかしい記事を書けるのも、熱烈な読者が多いからこそなのだ。できるだけ読者の期待を裏切らない雑誌づくりを心掛けていくことを誓う。

ロフト

銀のハガキに答えをのせて、灯せロフトの青信号。Mファン特製付録ディスク、定刻通りにただいま到着／

さて、6－7月情報号にもロフトのコーナーがありましたが、ほとんどの人が見つけられなかったのでしょう。応募ハガキはほとんど来ませんでした。応募総数は6通。倍率は2倍。前回の20倍にくらべると、たいへん当選しやすかったのですが。

ロフトのコーナーに入るには、「オールディーズ」のコーナーから右下を押すと「B：」のコーナーにカーソルが移りますので、そこでスペースキーを押す。コレだけです。ただ、右と下のキーを同時に押すというキー操作がちょっと難しいかもしれません。

さて、当選者は以下のとおりです。〈栃木県〉高間知道さん、〈大阪府〉松田隆太郎さん、〈長崎県〉野中圭樹さんの3人です。おめでとうございます。

スーパー付録ディスク内容一覧表

記号の意味⇨無印はＭＳＸ２以降、●はＭＳＸ１以降、☆はＭＳＸ２＋以降、★はターボＲ専用プログラムです。
※各コーナータイトルのⒶⒷⒸは、それぞれのコーナーのとタイプを表しています。⇨付録ディスクパッケージ裏面参照

コーナータイトル	関連記事名	内容説明	ファイル名	備　　考
オールディーズⒶ	FAN ATTACK （Ｐ４～７）	●「魔法使いウィズ」	WIZ　　　.COM WIZ　　　.BIN	マシン語のプログラムです。（DOS上で動きます）
今月の表紙Ⓒ	付録ディスクの使い方 （Ｐ112）	8－9月号、表紙CG	COVER-8A.XS7 COVER-8B.XS7	付録ディスク用に圧縮されたグラフィックデータです。
ファンダム・GAMESⒶ	ファンダム（Ｐ22～61） 付録ディスクの使い方 （Ｐ110）	PADでPAT 調合-マッド・サイエンティストたち- 虹色ディスプレイ ●球魂 当てろ ●TANK ASTEROID2 ●TEMIMU 2nd TIME－RACE ●MOLING ●KAZUKIくんゲーム ●FULNESS ☆BALLS2 MAZE TOWN 失われた記憶	PADRAT　.FD8 CHOGO　 .FD8 NIZIIRO .FD8 TAMADAMA.FD8 ATERO　 .FD8 TANK　　.FD8 ASTEROID.FD8 AST2-ZB .OBJ TEMIMU2 .FD8 TIMERACE.FD8 MOLING　.FD8 KAZUKI　.FD8 FULNESS .FD8 BALLS2　.FD8 MAZETOWN.FD8 LOST-M　.LZH	拡張子「.ＦＤ８」のファイルはすべてBASICプログラムです。 拡張子「.ＬＺＨ」のファイルは圧縮ファイルです。 データファイルです。
ファンダム・サンプルプログラムⒷ	マシン語の気持ち （Ｐ42～48） スーパービギナーズ講座（Ｐ38,39） BASICピクニック （Ｐ70～73）	VDPコマンドのサンプルプログラム 漢字モード用文字入力ルーチン ボールの運動シミュレータ	MH8-VDP .SIM MH8-VDP .BIM MH8-VDP .BAS MORO'S　.SB8 LIST1　 .SB8 SIMBALL .BP8	「SimpleASM」用ソースファイルです。 BASICプログラムです。 BASICプログラムです。
アル甲Ⓑ	アル甲７（Ｐ40）	●論理パズル	MURDER　.AL7	BASICプログラムです。
紙芝居&動画Ⓐ	紙芝居＆動画教室 （Ｐ16,17）	本誌掲載紙芝居とサンプルプログラム	KAMI-8　.LZH	圧縮ファイルです。
ＦＭ音楽館Ⓐ	ＦＭ音楽館（Ｐ62～65）	FROITISM にょぃんと色気違 Mechanical face Juken Benkyo ICEPICK DOPE	FROITISM.FM8 NYOIN　 .FM8 MECHANIC.FM8 JUKEN　 .FM8 ICEPICK .FM8	BASICプログラムです。 ※要MSX-MUSIC
AVフォーラムⒶ	AVフォーラム （Ｐ68,69）	規定部門／自由部門の作品	AV-8　　.BAS AV-8　　.BIN	起動用BASICプログラムです。 データファイルです。
ほほ梅麿のCGコンテストⒶ	ほほ梅麿のCGコンテスト（Ｐ10～15）	イラスト部門／ぬりえ部門／トビラCG／ぬりえ部門用教材CG	CG-8A　 .LZH CG-8B　 .LZH	圧縮ファイルです。
パソ通天国Ⓐ	パソ通天国（Ｐ84～89）	JPEGローダーとサンプルCG	JPGMX100.LZH MAR_NATU.JPG MAR_NATU.DOC	圧縮ファイルです。 データファイルです。 ドキュメントファイルです。
MIDIⒷ	MIDI三度笠（Ｐ74～77） 付録ディスクの使い方 （Ｐ111）	オリジナル２曲、GM２曲	MIDI-8　.LZH	圧縮ファイルです。
あてましょQⒸ	付録ディスクの使い方 （Ｐ112）	いなかったのは誰だ	ATEQ-8　.XB ATEQ-8　.XS5	付録ディスク用に圧縮されたグラフィックデータです。
MSX-DOSⒶ	付録ディスクの使い方 （Ｐ112）	ＭＳＸ－ＤＯＳ１、２の基本セット ●ＭＳＸ－ＤＯＳ１ ＭＳＸ－ＤＯＳ２	MSXDOS　.SYS COMMAND .COM MSXDOS2 .SYS COMMAND2.COM	MSX2/2＋用のMSX－DOS1セットと、MSX-DOS2セットが入っています。ターボRはおもにDOS2で、それ以外はDOS1で起動しています。
MSXViewⒷ	――――	――――	――――	――――
オマケⒷ	MSX-DOS2　TOOLS （Ｐ66,67）	ＭＳＸ－ＤＯＳ２　ＴＯＯＬＳドキュメント	TOOLS-2 .DOC	ドキュメントファイルです。
B：Ⓒ	付録ディスクの使い方 （Ｐ112）	編集後記	BCLN-8　.C	付録ディスク用テキストファイルです。

※拡張子にLZHが付くファイルは、フリーウェアの「LHA」（吉川栄泰・作）で圧縮したものです。※圧縮ファイルを解凍するときに使用している「PMEXT.COM」は、フリーウェアの「PMext」（ぺぱあみんと★すたあ・作）です。また、付録ディスクに同時に収録しているPMEXTDOC.LZHは、このPMextのドキュメント（テキスト）を圧縮したものです。

Mファンにいいたい放題！

★Mファンは最高ですね。ファンダムなんか、すごくオリジナリティのあるゲームがあって、売っている物よりずっとおもしろいし、「自分でも作ってみたい」って思わせるところなんか、Mファンならではじゃないですか。（宮城県／熊谷美威・18歳・FS-A1ST）★MSXのゲームソフトが出ないとか騒いでいますが、私はMSXをゲーム機にしたくないので、CG、プログラム打ち込みなどしています。MSXのよいところは、ゲームもできるが手軽に操作できるというところです。ゲームだったらファミコンなどですればよいと思います。（宮城県／橋浦学・18歳・FS-A1GT）

新しい何かを生み出すために集まった人々

日本でパソコンのハードやソフトを作っている人は何人もいる。ファミリーコンピュータ関係の人もセガ関係の人も……と何らかの形でゲームやコンピュータに係わっている人はいっぱい存在する。みんな「いいハード」「いいソフト」を作るのに毎日、一所懸命だ。

じゃ、世界に目をむけてみたらどうだろう。そりゃあ、いっぱいいるに決まっている。みんな目的にしていることは同じだ。やっぱり「いいハード」に「いいソフト」作りだ。こんなにみんなが同じことを考えているなら、意見の交換をしあってもいいじゃないか、そのほうがもっとすばらしいものが作れるはずだ、と考えるのは当然のことだ。

そこで、この手のことをまとめるのがとってもじょうずなリチャード・ワーマンさん(日本で知る人は少ないけど情報科学の世界では世界的に有名な人)が世界中のみんなに呼びかけたのだ。それがTED(テッド)という国際会議(5月7～9日神戸国際会議場で行われた)だ。このTEDに参加するのに肩書きは必要ない。そんなところがいい。ただし、ちゃんと自分で意見がいえる人でなくてはならない。だっていい話を聞いて帰るだけなんてずるいでしょ。

さて、TEDという会議の名前の由来を説明しておこう。これはTECHNOLOGY、ENTERTAINMENT、DESIGNの頭の文字をとってつけられている。これはどういうことかというと、技術とエンターテイメントとデザインの3つがいっしょに進歩し、歩みよらないと真の意味でいいものはできない、つまり3つがよい形で力を発揮してものを作れば、それはすてきなものになるはずだ、っていうことを意味している。たとえば、コンピュータがいくらすごい機械になっても、エンターテイメントであるソフトがよくなければ意味がないし、人と機械とをつなぐ使い勝手や感じであるデザインがよくなくても意味がない。いつまでもマニアの世界だけのものになってしまう。これでは真の意味でいいものではないだろう。

いままでは技術の人は技術開発ばかりをやるような狭い世界でしかものを考えてこなかった。でも、そればかりじゃだめだよ、ていうことで建築のデザイナーは何を考えているのか、オリンピックの開会式の演出はどんな意味をもって考えられたか、アップルのニュートンは使う人の何を便利にするために考えられているのか……と各分野の最先端の人たちの意見交換が行われたのだ。

世界中にこういう人たちがつねにいろんなことを考えているから、MSXも生まれた、ということがよくわかる。MSXの生まれた理由のなかで、みんなが使えてしかも安いパソコンというテーマは、もともとこのTEDという会議にも参加しているアラン・ケイという人の頭のなかにあったものなのだ。それがあの時代にアスキーの西和彦社長とマイクロソフト(最近はWindowsが話題)のビル・ゲイツ会長が話し合って製品化した。

ついでに話しておくと、アラン・ケイという人は15年ぐらい前から見た目が石盤みたいな、誰でも使えるコンピュータらしくないコンピュータを考えていて、それに「ダイナブック」という名前をつけていた。まだまだ彼のいうダイナブックは世に出ていないけど、最近はやっているペン入力のコンピュータは、また一歩その形に近づきつつある姿だ。コンピュータがただの機械であってほしくないのは誰もが同じ思いだ。

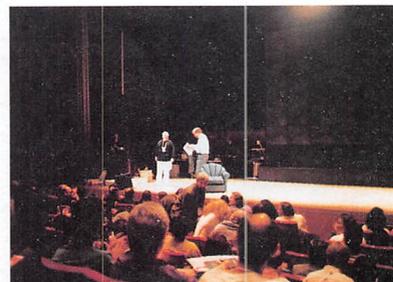
考えてみれば、こんな背景で生まれてきたMSX。私たちはMSXを通じていろんなことを考え、学んできた。きっとこれからもMSXとはそんなつきあいがつづくことだろう。将来、どんな職業につこうともそこで作ったものを買ってくれた人にMSXと同じような思いを伝えられるようになりたいと思う。もちろんいまも。

神戸国際会議場。外国からの参加は200名

東京～神戸間の光ファイバで2台のピアノによるコンサートを行った。MIDIが通信の規格だとわかっていても、こんなに遠くと結んだことは誰もないだろう

東京にいる小曽根真氏と神戸の会場にいるハービー・ハンコック氏を衛星画像で結ぶ

コンサートを企画したハンコック氏、ワーマン氏、NTT児島社長(左から)

3DO社トリップ・ホーキンス社長は「ジュラシック・パーク」の最新画面を紹介しつつマルチメディアの未来を語る

ユーモアにとんだワーマン氏はマサチューセッツ工科大のN・ポンテ氏にネクタイ姿は固すぎると切ってしまった!

A: 明日に向かって……

創刊からずっとこのページの担当だったコルサコフ氏が、少しMファンにとって遠い存在になってしまった。もうまる6年以上もMファンを縁の下から支えていたのだから、ずいぶん長い。小学校1年生は中学生になってしまう。そういう長さ。考えたら創刊号からずっとMファンに係わってきたのはもう実際には私だけになってしまった。そんなバカな。たくさんの読者の方だっていらっしゃるのに。そうそう、そうです。だいじょうぶ。みなさんありがとう。私こと編集長の役をやっているNORIKOはご隠居の知らないうちに年をとってしまったけれど、編集部のみんなになんやかやといわれるけど、元気でやってます。松下電器を始めとするソニーやサンヨー、もちろんアスキーのみなさんともまだご縁があります。暖かいみなさんに囲まれて、いまも次号のことを考えてます。次号は、付録ディスク2枚組に挑戦しようと思います。では、ふつつか者ですが、これからもよろしくっ!

次号10-11月情報号は9月8日発売予定(予価1280円)

■発売　徳間書店　■発行・編集　徳間書店インターメディア◉発行人＝栃窪宏男◉編集人＝山森尚◉編集長＝北根紀子◉スタッフ＝風間尚仁＋川尻淳史＋諸橋康一＋山科敦之◉アシスタント＝池田和代＋板垣直哉＋奥成洋輔＋奥義之＋笹谷尚弘＋福田昌弘＋村山和幸　■制作　◉AD・表紙デザイン＝井沢俊二◉表紙CG＝ホルスタイン渡辺◉本文デザイン＝井沢蒌二＋高田亜季＋TERRACE◉イラスト＝しまづ★どんき＋中野カンフー/＋成田保宏＋野見山つつじ＋南辰真◉編集協力＝諏訪由里子＋高田陽＋馬場俊輔＋早坂康成＋星野博和＋横川理彦◉写真協力＝矢藤修三＋浜野忠夫◉フィニッシュデザイン＝あくせす＋ワードポップ◉印刷＝大日本印刷

MSX・FAN 1993 AUG.-SEP. 8-9月情報号
平成5年8月10日発行 第7巻第6号（通巻75号） 第三種郵便物認可
発行人 栃窪宏男 編集人 山森尚
発売 株式会社徳間書店 〒105-55東京都港区新橋4-10-1 ☎03(3433)6231㈹
編集・発行 徳間書店インターメディア株式会社 〒105 東京都港区新橋4-10-7 ☎03(3431)1627㈹
定価980円（本体951円）
T1062053210989 ©徳間書店インターメディア1993 印刷・大日本印刷 Printed in Japan 雑誌 62053—21